

DISQUETTE
INCLUSE

CD - AMIGA - ST - COMPATIBLES PC - MACINTOSH



K.G.B.

LES NOUVEAUTÉS SSI,
ALONE IN THE DARK,
LE FALCON 030 D'ATARI,
LES 5 ANS
D'ELECTRONIC ARTS,
TOUT LE TRADE SHOW
DONT LES NOUVEAUX
JEUX D'ORIGIN,
PSYGNOSIS, BULLFROG.

Pas de disquette ?
Adresssez-vous
à votre
marchand de
joueurs !

GÉNÉRATION X

DOSSIER STAR WARS

X-WING de Lucasfilm



SHERLOCK HOLMES SUR PC



ATTENTION :

IMPORTEZ-VOUS À
LA DOCUMENTA-
TION EN PAGE 10
ET PROTÉGEZ
IMPÉNÉVEMENT
LA DISQUETTE EN
ECTOURE AVANT
TOURNEZ LA PAGE.

STRIKER
(ST)

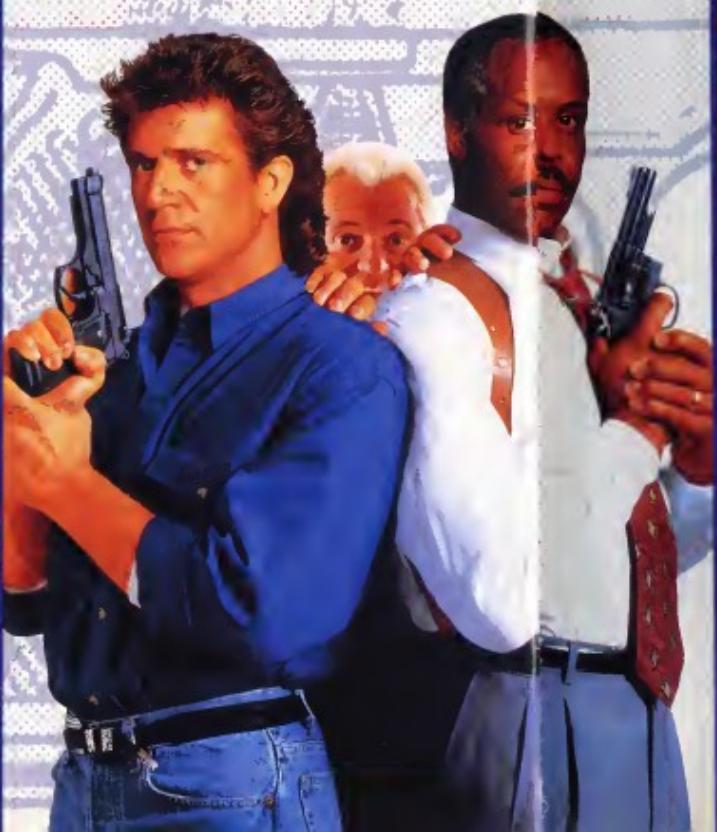


30 F - 9 FS - 219 FB - 7850 CAN

SOLUCES COMPLÈTES :
INDY 4, HOOK

M 4681 - 45 - 30,00 F

L'ARME FATALE



LE DUO DE CHOC EST DE RETOUR SUR VOS MICROS !!

Préparez-vous à les faire fondre à Los Angeles à la poursuite du gangueux criminels. Grâce à ce jeu interactif jeu, vous allez jouer le rôle des deux flics les plus cool® des écrans de cinéma:

* Le Sergent Murtaugh (alias Gibson)

* Martin Riggs (Mel Gibson), rôles L'ARME FATALE.

Ils feront tout pour empêcher la plus effrayante de l'mafia de Los Angeles.

Le jeu réinvente le scénario des 3 films et reprend les scènes et les environnements les plus spectaculaires des 3 films. C'est un véritable jeu de combat à 4 mains et de tir. Plusieurs missions vous sont proposées:

Vous devez démanteler les réseaux de trafiquants de drogues, détruire des armes d'assaut, empêcher la mort de personnes innocentes. Il faudra créer un tour de flics, et trouver une fille qui a été kidnappée. Chaque mission se déroule sur plusieurs écrans.



Vous prenez part aux deux flics, le Sergent Murtaugh, soit avec Riggs. Chacun possède ses qualités et ses faiblesses.

FAITES TREMBLER LES CRIMINELS !

ocean®

OCEAN SOFTWARE LTD - 25 MULBERRY AVENUE, LONDON, E1 7JF, U.K. TEL: (0115) 552281 FAX: (01407) 575

**COMMODORE
ATARI ST
AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES**

MAIS BIEN SI JE METS UN
POINT D'ACCENT SUR LE SENS DE
LA DÉCOPAGE, JE NE RESPECTE
QUE CE QUI EST RESPECTABLE.

NOTRE MARCHEUSE:
POUR STEPHANE LOVOLSAUD,
TRESOR BIENST
PROCHAINEMENT PASTEUR
DU MONDE...

EDITO

POUR SA PRIMESSE IL A VAINCU
L'ADVERSITE INCARNEE:
DWARF VADER 8



Stéphane Lovolsard

Les jeux sont trop bons ! Enfin, dirais plutôt que les très bons jeux sont un peu nombreux et il devient de plus en plus difficile de trouver les jeux dont j'adore les graphismes. C'est le cas de l'arcade Indiana Jones and the Fate of Atlantis qui vient de sortir ce mois-ci et nous dévoilons les deux premiers niveaux dans nos dossiers en préview... Vous comprenez parfaitement pourquoi nos notes sont depuis 2 mois bien plus sévères. La sélection des meilleurs jeux reste de plus en plus difficile, et je t'ose imaginer les problèmes de choix pour les 4 d'Or qu'il y a au prochain concours. Enfin, en attendant la sortie du Falcon 030, enfin présente dans ce numéro, nous vous conseillons pour aller célébrer le mariage de Olivier et Véronique... Bonne rentrée !

UNE FORCE DESTRUCTRICE MENACE LA TERRE. IL FAUT SAUVER LA CIVILISATION !

Il y a quelques
millions d'années,
Atlantis plongea
dans les profon-
deurs de l'Océan.

Avec la ville,
s'enfouirent
également les
secrets des for-
ces les plus
destructrices
de la Terre.

Mais les Nazis ont
découvert ce
royaume perdu et
bientôt ils attaquent
en leur
possession une
 bombe qui
pourrait mettre fin
à la deuxième
guerre mondiale
en 15 minutes.

A moins
qu'Indiana Jones
ne se mêle de cette
affaire...



Bientôt disponible sur Amstrad, Acorn ST, Amiga et PC.

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS

LucasArts
Lucasfilm Games

Distribué par
UBS SOFT 8/10 rue de Vassy
93100 Montreuil-Bois

Disponible dans les
tribe et vos meilleures
points de vente.

Un jeu d'arcade vraiment génial.

Indiana Jones is a registered trademark of Lucasfilm Limited. Lucasfilm Games is a trademark of Lucasfilm Ltd. Lucasfilm Games © 1992 Lucasfilm Ltd. Entertainment Company. Tous droits réservés. Tous les droits réservés. © 1992 Lucasfilm Entertainment Company



LA MAGIE DE MAXIS

Grace à SIM EARTH, vous allez devenir un Dieu. Vous allez enfin pouvoir changer le cours de la vie. Cette fabuleuse simulation vous permet de créer votre propre planète. Vous créez tout le système vivant et écologique. Il faudra répartir habilement les climats, le feu, la topographie, la végétation. Ensuite vous suivrez l'évolution de notre création et son développement. Il faudra corriger vos erreurs pour éviter les catastrophes naturelles. 7 scénarios vous sont proposés.



16.5 ° 1990 Max and Maxis All rights reserved

Macintosh,
IBM PC, Windows
and Amiga.



Robosport est un jeu de rôle d'un genre totalement nouveau. Vous contrôlez des commandos de robots armés de bombes, de mitrailleuses, de grenades... Vos commandos peuvent combattre dans 5 "sports" différents : "Le survie", "La Chasse au Trésor", "La Compétition de dispense", "L'hotte", "Le Baseball". Les 5 sports et questions sont des sports tactiques et meurtriers. ROBOSPORT est un jeu captivant qui combine l'intelligence tactique des débuts et les stratégies des titans grecs. Après avoir triomphé aux USA, Robosport va pousser vos talents de stratégies dans leurs derniers retranchements.

TM © 1991 Max and Maxis All rights reserved

Macintosh, Windows and Amiga.



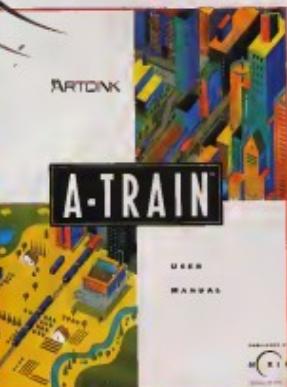
Ocean

BIGAN SOFTWARE LTD, 25, BOULEVARD RICHET 75019, FRANCE TEL: 47 66 33 20 FAX: 42 27 95 73



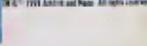
Après avoir été No. 1 au Japon et aux USA, A-TRAIN arrive en Europe. Les grandes métropoles du monde sont asphyxiées et polluées par le circulation. Elles ont un besoin urgent d'un nouveau moyen de transport en commun. Vous êtes le maître des constructeurs des grandes villes. Avec votre compagnie de trains, vous pouvez développer un réseau ultra moderne de transport en commun.

La fortune vous attend. Ensuite, il faudra développer le réseau en achetant des terrains, des zones, des terrains de golf, des stations de ski, des centres commerciaux, des bureaux ou même les trains pourront amener des voyageurs. Avec A-TRAIN POURZ LA TÊTE D'UN EMPIRE FINANCIER.



Un magazine trimestriel à 4 €.
"A TRAIN est tout simplement
fabuleux, extraordinaire. Il
fonctionne très bien."

IBM PC,
Macintosh
and Amiga.



LES INCONTOURNABLES DE LA RENTREE !

POPULOUS

Utilisez votre pouvoir pour aider votre peuple à se développer et lutter contre ses ennemis.

DEUTEROS

Colonisez le système solaire en développant votre population et vos bases spatiales.

SPIRIT OF EXCALIBUR

Aventures et batailles dans l'Angleterre médiévale.

CHESS PLAYER 2150

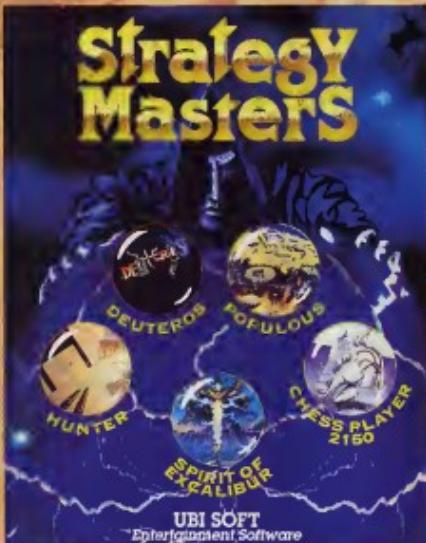
Le programme d'échecs le plus puissant, avec des tableaux graphiques sophistiqués...

HUNTER

Soldat d'élite corroyez derrière les lignes ennemis, votre objectif : attaquer et survivre.

Disponible sur ST - AG - PC

(sur PC : HUNTER et DEUTEROS remplacé par MIGHTY COLONY et COHORIT)



©1990 UBI SOFT Entertainment Software Inc. ATARI ST is a trademark of Atari Corporation, IBM is a registered trademark of International Business Machines, Amiga is a registered trademark of Atlanta Consumer Electronics Inc.

Nouveauté

Aux commandes des appareils les plus sophistiqués.

Disponible sur : PC

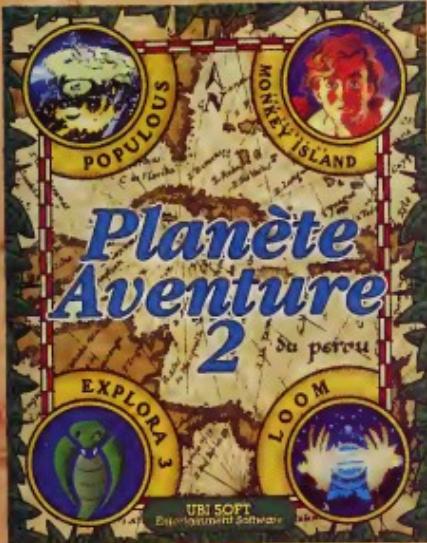
RECOMMANDÉ PAR

Simulateur



La passion du sport s'affiche !

Disponible sur : ST - AG - PC, en CPC D : Kick Off 2 - Grand prix 500 2 - Great Courts - Fighting Soccer et 3D Grand Prix.



UBI SOFT
Entertainment Software
8/10 rue de Volmy 93100 Montreuil-sous-bois
Tél 48 57 65 52

3615 UBI

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Déjouez un pirate dans une aventure parsemée d'embûches que seule votre perspicacité vous permettra de surmonter.

LOOM

Dernier survivant de la guilde des tisserands, vous combattrez les forces du mal pour préserver l'harmonie de l'univers.

POPULOUS

Le pouvoir absolu est entre vos mains ! En incarnant un dieu, vous orientez les destinées de vos fidèles pour conquérir le monde.

EXPLORA III

Vous allez vous retrouver plongé dans une aventure inquiétante, au cœur d'une enquête sur la sécope du serpent...

Disponible sur ST - AG et PC.



Double confrontation

Disponible sur : ST et AG

Compilations disponibles dans les Fnac et les meilleurs points de vente.

La sélection de Jean-Pierre PAPIN.

Disponible sur : ST - AG - PC et en CPC : Kick Off 2 - Fighting Soccer - World Championship Soccer et Kick Off 1.



STRIKER (ST)

On reste dans le domaine du football, puisque après Sensible Soccer le mois dernier, c'est au tour de Striker de servir de démo dans Génération 4.

Vous jouez le rôle de l'Angleterre ou du Brésil dans cette démo qui ne vous laisse qu'une minute pour marquer un but. Le jeu final comporte 64 équipes, 8 formations possibles, plusieurs durées de jeu et bien d'autres options. A vous de jouer !

**POUR DECOMPACTION LA DEMO :**

Copiez le fichier sur une disquette vierge, puis double-cliquez dessus. Le programme se décompactera automatiquement sur la disquette.

NICKY BOOM (Amiga)

Et voici une démo du nouveau jeu de Microïds. Il s'agit en fait du premier niveau complété du jeu, ce qui est ENORME. Vous dirigez le petit personnage au joystick et vous devez arriver jusqu'à la porte permettant de passer au niveau 2. A vous de trouver les passages secrets où divers bonus et objets viendront vous aider. Utilisez par exemple les bâches pour fabriquer des ponts, et ainsi franchir des fossés. Pour

Génération 4 est un magazine à fort tirage, et dupliquer plus de 100.000 disquettes implique hélas ! que sur la quinzième, il y a toujours quelques disquette défectueuse. Si votre disquette est défectueuse, renvoyez-la à l'adresse suivante, accompagnée d'un envoi avec votre adresse et 10 francs en timbres: Prestimage, Disquette Gen4 N°48, 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 Paris. Joignez-y un petit mot expliquant la nature du problème..

utiliser les bombes, appuyez sur le bouton pendant quelques secondes et mettez le joystick vers le bas. Une bombe éclate, libérant quelques fois des bonus ou des escadres. Faites la même chose en mettant le joystick vers le haut, et une mega-bombe explosera. Je vous laisse découvrir les autres astuces de ce jeu.

K.G.B. (PC)

L'équipe de Cryo est décidément très forte. Non seulement K.G.B. est un excellent jeu, mais en plus les programmeurs ont réussi à faire une démo, qui est une première pour un jeu d'aventure, en français ça plus est. La démo représente les 6 premiers pour-cent du jeu... Tu déplaces un curseur à la souris, qui se transforme selon l'endroit où tu pointes en un verbe à appliquer sur l'objet. Pour valider l'action, il suffit de cliquer à sur le bouton gauche. Le bouton droit permet d'afficher le cadre où tu peux choisir d'autres actions à faire. L'écrit à gauche en bas de l'écran permet de configurer le jeu et de faire des sauvegardes. Le deuxième icône permet d'obtenir une carte des lieux que tu as déjà visités. L'écran du milieu te donne l'inventaire, et te permet de manipuler les objets. Enfin, le tableau permet de faire passer le temps. Bonne chance Camarade Lecteur.

POUR DECOMPACTION LA DEMO :
Copiez le fichier KGBOEMO.EXE sur votre disque dur ou sur une disquette vierge (le programme décompacté utilise 381200 octets), puis exécutez-le à partir du disque dur. Le programme créera un dossier KGBOEMO et se décompactera. Il ne vous suffit plus qu'à lancer INSTALL pour choisir vos préférences, et KGB pour jouer à cette fabuleuse démo.

LURE OF THE Temptress



QUI
RÉSISTERA À
CETTE FLEUR
DU MAL?

Fatigué des jeux d'aventure traditionnels, imaginez un nouveau système de jeu où chaque personnage est maître de ses actions indépendamment des autres, dans un monde en perpétuelle évolution où chaque scénario est différent à chaque fois que vous y retournez.

N'attendez pas plus longtemps...

LURE OF THE TEMPTRESS a été développé sous ce système révolutionnaire appelé "Virtual Theatre".



Un peu remarquable qui saute de nombreux obstacles aux plus de 100%



Le meilleur jeu VTHEATRE vous incite à de nombreux défis



réputation de révolution au meilleur des mondes



un jeu de réflexion et de tactique



virgin GAMES

Distribué par
UBI SOFT



Génération 4
Courrier des lecteurs
19, rue Hippocrate Moreau
75018 PARIS



précise: pourquoi écrivez-vous autant d'articles sur l'Atari ST alors qu'il est bel et bien enterré ? Mais pourquoi pas écrire plus d'articles sur l'Amiga ?

Stephane C.

Si l'Atari ST est en effet en sévère difficulté, il ne faut pas oublier les lecteurs encore nombreux qui possèdent cet ordinateur. Certes, de moins en moins de jeux sortent sur cette machine, de plus en plus d'éditeurs arrêtent de développer sur Atan ST, mais de là à abandonner nos amis possesseurs de ST, je dirais non. En outre, au nez et à la barbe de tout le monde, il doit y en avoir trois ou quatre sur ST. Le mois d'avant, il y en avait à peine plus ! Pour faire plus de tests de produit Amiga, il faudrait déjà que plus de jeux sortent sur cette machine. Il ne faut pas oublier que nous trouvons uniquement les jeux distribués en France et non pas les nombreux petits jeux qui sont disponibles en Angleterre ou en Allemagne, et qui ne sortiront jamais en France. Quantité de test ne veut pas dire qualité !

DIVERGENCE D'OPINIONS !

Salut Gen4 ! A mon grand plaisir, je vous signe Gen4 s'embellit de jour en jour mais je trouve désagréable la manière dont vous changez le look des rubriques chaque mois !

Est-ce que cela pourrait s'améliorer d'ici le mois prochain ?

Autrement si je vous écrais évidemment, c'est que j'ai à vous poser quelques questions...

1) Je pose le problème, dans la rubrique news de vos confrères de Joystick, j'ai pu lire un article très désapprobateur envers Lotus 3 alors que vous par contre, vous le traitez de produit de qualité "intégrant en plus de nouvelles innovations" ? Est-ce que je pourrais avoir quelques petites précisions sur ce jeu SVP ?

2) Sensible Soccer vaut-il vraiment la peine d'être acheté ?

3) Avec l'arrivée du Falcon 030, l'Atari STE ne va-t-il pas tomber aux oubliettes ?

J'espère que ma lettre sera publiée car les précédentes ne l'ont pas été !

Fabien MEDINA

MONSIEUR PC

Salut, je passe déjà aux questions car je n'ai plus d'encre.

- 1) Est-ce qu'il serait prévu par hasard un Wing Commander 3 sur PC ? Si oui, quand ?
- 2) En tant que fan de Street Fighter (1 et 2), nous avons un jour la chance de les voir arriver sur PC (j'en demande trop là, non ?)
- 3) Quel est le meilleur simulateur de vol sur PC ?
- 4) Est-ce que Epic vaut le détour ?
- 5) Enfin, Tip Off est-il disponible sur PC ?

REET FIGHTER

Toi le guerrier des nues, écoutes ce qu'on te dit ! T'es souris ou koi ? Wing Commander 3 est prévu mais personne n'a encore mis vu dessus. Il sortira peut-être pour Noël 93. Street Fighter 2 est en cours d'adoption sur micro (Amiga, PC, ST). Une pré-pré-pré version était montrée au dernier ECTS de Londres. Difficile de se faire une idée sur un jeu dont ni l'animation, ni les graphismes, ni la jouabilité ne sont finalisés ! Il n'y a pas de "meilleur simulateur de vol" ! Tout dépend de tes exigences. Secret Weapons Of The Luftwaffe (Lucasfilm) est très bon, tout comme Aces Of The Pacific (Dynamix) ou F1/7A (Microprose) ou Falcon 3.0 (Spectrum holobyte). Epic vaut le détour, surtout si tu possèdes un PC pas très puissant. Assez facile, il plait surtout aux débutants. Tip Off n'est pas sorti sur PC et il n'est absolument pas prévu sur PC.

LA MORT DU ST ?

Bonjour je suis un inconditionnel de G4 à un détail près je voudrais vous poser une question claire et

A PRES AVOIR TOTALEMENT SOUMIS L'AMERIQUE THE LEATHER GODDESSES OF PHOBOS DEBARQUENT AUJOURD'HUI EN FRANCE...

Les Etats-Unis sont encore sous le choc de l'invasion de ces femmes lascives, vêtues de cuir, et originaires de la planète Phobos. On n'entend plus que soupirs et gémissements frénétiques, alors que la superpuissance sombre lentement dans l'oubli. Attention !!! Les Déesses du Cuir arrivent aujourd'hui chez vous. Ne les laissez pas s'approcher de votre ordinateur, sauf si vous vous sentez capable d'assumer autant de plaisirs !

"C'est un jeu pour les adultes, pas pour les gamins ! La totalité de la partie est classée X. Vous ne vivez certainement jamais, ou alors vous n'y croyez pas ! C'est meilleur à deux joueurs, ou plus..." Hot Holly



"Bizarreté, depravé, vicieux, délicieux ! Euh ! J'ai encore appuyé sur le bouton interdit. Savez-vous pourquoi plusieurs de nos concitoyens disparaissent ? Ahhhh... nos meilleures amies du démon. Bas-ventre ma p'tite, ti ritte !" Le brûlé Laytory

"Voulez-vous être la première de nos nouvelles conquêtes ? Venez me voir dans mon palais de plaisir, et je vous montrerai comment je trahis mes esclaves suédoises..." Melinda

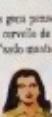


"Il sont malis ! Ils ont embrassé des personnes pour leur servir de couvertures de problème, c'est qu'ils sont plus dévoués ! En fait, c'est un peu plus sûrs pour s'empêtrer de nos secrets d'âme ! Enviez un peu des magouilles ! Irradié mon œuf !" Le Général Wulfgerry



"Salut, moi c'est Zekr. Le bonheur de vous voir simplement vous dire que je vous offre toutes mes félicitations, tous les épées et tout, laisse tomber ! Ce jeu est réservé aux hommes, aux vétés..." Zekr Zarnes

"Salut, moi c'est Zekr. Le bonheur de vous voir simplement vous dire que je vous offre toutes mes félicitations, tous les épées et tout, laisse tomber ! Ce jeu est réservé aux hommes, aux vétés..." Zekr Zarnes



"Les gens pensent que je suis une fille un peu bête, mais une cervelle de monstre. Mais, j'aurai pas pu avoir épeler "solo matricide", je connais tout de même un ou deux trucs sympas, des positions..." un y tu ?" Lydie Baudier

Le sexe intelligent existe-t-il sur d'autres planètes ?

Vous trouverez toutes les réponses à ces fascinantes questions dans ce jeu captivant... et stimulant ! Bonne LEATHER GODDESS OF PHOBOS, vous dévouerez !

- * 40 séances d'un entassement torride • 106 jeux sorciers • Des larmes et des beaux flammes d'amour • 96 niveaux d'effets sonores variables (voix et musique), grâce à notre système "Leather Sound System"*, qui se branche sur votre stéréo.

Ne ratez pas ça... The Leather Goddesses of Phobos 3, disponible en Septembre 92

499 F (prix de vente conseillé) avec le Lifetime Sound Reinforcer*, donnant un air de qualité comparable à la Soundblaster®

INFOCOM

Way out of this word

Leather Goddesses 3 fonctionne avec tout ordinateur compatible MS-DOS (386/486, 600 Ks de rammax, disque dur de 30 Mo et lecteur de disquette 3½" 1600 Ks) ou Macintosh. Un unique prélèvement d'abonnement 15\$ unité des disquettes 3½" Leather Goddesses renvoie le magazine des critiques Leather Goddesses of Phobos 3 et un produit INFOCOM, Inc. Tous droits réservés. Baudier est une marque déposée de l'entité Loba, Inc.



GÉNÉRATION 4 ET UBI SOFT présentent :
Formules d'abonnement
11 Numéros + Compli :



Formule d'abonnement classique 11 Numéros



Le nouveau PIN'S Gen 4

Je m'abonne à une formule 11 numéros + Compli à 449 F

- Je choisis la Compli "Les gars du sport" (Balk Off - Football Manager II - Génie Cartes)
 - Amstrad (1110) Amiga (M10) PC 5" (330) PC 1/2 (238)
- Je choisis la Compli "Quest & Glory" (Inferno - R.A.T. - Bloodbath - Cadre)
 - Amstrad (1110) Amiga (M10) PC 5" (330) PC 1/2 (238)
- Je choisis la Compli "Amiga Asterix" (Egypte Barber - Falcon - Gaule)
 - Amstrad (1110) Amiga (M10) PC 5" (330) PC 1/2 (238)
- Je m'abonne à la formule classique 11 numéros à 299 F et je reçois en cadeau le nouveau PIN'S de Gen 4.

SPECIAL CLUB : Je suis adhérent au Club Gen 4, donc je ne paye que 250 francs au lieu de 299 francs, mais mon numéro de carte club est (soit réservé à la métropole).

ÇA, c'est de l'abo !

Pas moins de 5 formules. C'est le maudit CHALLENGE de Génération 4. Tu fais attention à ton Blé, t'as raison, nos abonnements "Compli" c'est minimum 200 balles d'économie !

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____
Ville _____
_____ Signature des parents pour les mineurs
Date _____

Je paie par : Chèque Bancaire, par Virement Postal pour l'Amiga (Virement Postal ou Bancaire : Numéro de compte 01473998020)

Pour ce qui est du look du journal, tu as pu remarqué que nous étions à la recherche d'une maquette originale et dynamique. Comme tu le vois, nous sommes presque arrivés à nos fins, avec un numéro 48 qui ressemble déjà plus au numéro précédent. Au cours des mois qui viennent, nous effectuerons sans aucun doute quelques légères modifications mais rassures-toi, rien de comparable à ce qui s'est passé au cours de l'année précédente.

La news que tu as pu lire sur Joystick et chez nous était basée sur une version jouable de Turbo Lotus 3, dont l'animation n'était pas finalisée.

En fait, le jeu tourne deux fois moins vite que la version finale et prenait en considération cette affirmation des gens de chez Gremville, nous n'avons donc pas tenir compte de la vitesse du jeu dans notre news. D'autre part, le test du jeu dans ce numéro devrait sûrement répondre à ta question. Jeces même un coup d'œil sur Joystick pour voir le test et fous ton chak!

Sensible Seccar vont selon nous vraiment le coup, à condition que tu aies adoré Kick Off 2. Pour ce qui est de l'arrivée du Falcon 030, tout dépend du prix de la machine et des produits qui sortiront dessus. Il est sûr que la gamme Atari ST en souffrira.

Le dossier sur cette nouvelle machine dans ce numéro devrait te donner de plus amples informations. Désolé pour les précédentes lettres, mais si nous devons poser toutes les lettres que nous recevons chaque mois, il nous faudrait rejouer trois cents pages !

MONKEY 2 IN FRENCH

Salut, la question que j'aimerais te poser est la même que celle posée dans le Gen4 N°42 de mois de mars. Pour quand est prévu Monkey Island 2 en français sur Amiga ?

Oliver Laurent

Vous êtes nombreux à vous impacter sur des retards dans la sortie du jeu. Nous avons au la version française (presque finie) du jeu sur PC ce mois-ci.

Il devrait donc être sur le point de sortir lorsque vous lirez ces lignes.

Pour la version Amiga, il faudra sûrement attendre quelques semaines de plus. Courage, ça arrive !

Hommages dédiés aux personnes éloignées cherchent toujours à se faire connaître. Mais malheureusement, leur message n'est pas toujours bien compris. Voici quelques exemples de messages envoyés par des personnes éloignées.

Lorsque Rex Nebular arrivera,
elles auront tout ce qu'elles
désirent à portée de main

MICRO PROSE

Spécialiste du logiciel

Rex Nebular, bientôt sur vos Compatibles IBM PC, MicroProse Ltd Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tilbury Green GL8 BLD UK. Tél : +44 086 504386
DISPONIBLE : LE 3615 MICROPROSE

LOGICIEL LIBRE

A l'heure où nous écrivons cette page, l'actualité passe-t-elle nécessairement à un autre niveau que Thierry Magnat? comme si nous étions en train de faire une partie de poker sans remettre, jusqu'à présent, une carte dans la distribution. En effet, l'ancien Musculationiste sur le Yencha KTZ, de l'entourage d'Eric Zemmour, a été arrêté pour "abus sexuel".

**ELECTRONIC ARTS
SE PAYE ORIGINE !**

Un peu plus tard dans la matinée, le résultat de l'opération est connu : Biscuit via Arta et Biscuit via Ester ont été achetés par Biscuit via Arta, en échange de 1,3 million de ses parts, échelonnées sur deux ans. Le résultat d'opération est de 25 millions de francs. C'est à ce moment que Gérard, ex-président d'Arta, vient visiter les deux usines Biscuit via Arta et Biscuit via Ester. Il vient pour voir si les deux usines peuvent être fusionnées.

AMIGO SE METE DE LA MACRO...

MICROIDS EN MISSION SECRETE

une sombre affaire. Le logiciel sera-t-il à la hauteur des précédentes productions de l'éditeur ? Réponse au cours du premier trimestre 1993.



13

REX NEBULAR



And The Cosmic Gender Bender



Rex rioura-t-il à sa délectation de l'horrible monstre qui garde une grotte sous-marine? Il devrait peut-être lui lancer un passionnant farce d'un hamburger pourri et



Vous devrez citer qu'une horde sombre gna
ne mange notre herbe vive et Pouvez-vous le supprimer
en utilisant seulement des fruits exotiques et quelques
feuilles?



Rex Nebular
and the Cosmic Gender Bender
est sur le point d'atterrir.

Passez-le prendre bientôt chez
votre distributeur Microtrace.



El pourra-t-il empêcher la débâcle de Zartox de naître dans cette bouchée de RexT ? Embarquez-le dans le vaisseau et commencez-le dans la ville. Aidez-le à vaincre.

Tout ça parce que les femmes adorent les Twinkifruits!

Rex Nebular, bientôt sur vos Comptables IBM PC
MicroPhase Ltd, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. Tel + 44 666 504395

MICRO PROSE

S'amuser avec les graphis du minitel ? 3-15 GEN4, tapes "MEN."

**IBM JOUE
LES SAMARITAINS**

Fini les crises, le réveil à une heure de moins et les bouteilles qui refroidissent... maintenant, le climatiseur maintient votre chambre à 20°C maximum. Il suffit de faire tourner le "votre service IBM". Vous pourrez alors être en service 24h sur 24, 7j/les sur 7. Ce service n'oublie pas les problèmes de fonctionnement, d'entretien, d'assainissement et de réparation.

IBM va être votre fournisseur, mais avec ce service vous ne pourrez également pas demander autre chose qu'un confortable et paisible quotidien. Si cela par nécessité, il existe 24h/24h et 7j/7j, mais si vous avez des difficultés, il existe 24h/24h et 7j/7j.

**POUR
LES LYONNAIS !**

Si dans l'ordre d'aujourd'hui, c'est l'ordi qui devient la nouvelle boussole, il faut néanmoins que les autres matières, ou des jeux, électroniques et autres divertissements soient aussi à la hauteur. Ainsi, avec son nouveau jeu "Le Jeu des 1000000", il a su faire émerger un véritable succès. Il est à noter que ce jeu a été développé par Jean-Michel Lévy, le créateur de "L'Amour à la française".

**CA ROUGE EN
OCTOBRE À LA PHAC**

La France est à l'heure où elle commence à se dérouler. Les derniers manifestations, au plus haut niveau, le 9 octobre à Paris, ont été réussies. Pourtant, le No. 1 des catalogues, le jeu "Le Jeu de la France", a été victime d'un succès rencontré. Mais, malheureusement, le jeu "Le Jeu de la France", reste toujours dans l'oubli. Mais, avec Eric Mathieu, les Femmes, les Hommes, qui résisteront à l'ennemi. Henri Lavaud de

**LE SECOND
SAMURAI**

Après le premier Samouraï, voici le second ! Les programmeurs, déçus des résultats du premier volet (Microsoft a effectivement déposé le bilan juste avant la sortie du soft), décident de promettre qu'il va faire très fort. Pas de date de sortie annoncée, ni d'édition d'ailleurs.

**LA RENTREE
MEDIA
VISION**

Les cartes sons pour PC continuent de pleuvoir sur l'Hexagone, avec deux nouveaux produits proposés par Media

**Dégagez les cieux encombrés****F-15
STRIKE EAGLE
III****L'Aigle revient en force****MICROPROSE**

Bientôt sur compatibles IBM

Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos GL8 8JG

DISPONIBLE : LE 3615 MICROPROSE

Tout savoir sur les jeux 7 3615 GEN4, toiles d'EDD.

Computer's à révolution des
Ministrations (PC AT), 2 sur 1C, ac
cès à l'hyper Uriel (en Chine) et à la
légende (les Amazones)
Injektor de la K.G.U.

Le tir au 17, Apache, à la Rue Côte
La "Mousse" (narrées "The Lost Files
of Sherlock Holmes"). Avec Electronic
Art, des œuvres de Maheus jeu
d'aventure avec "les présomptus" ou sur
plan d'écran à 128x160 et 70%

Enfin, les 21, 22 et 23 sont les 3e à la
Rue F (narrés des Histoires romanes).
"Simulations" (le v4 en 3D connaît), à la
Maison des écrivains, à l'7 Rue
Fayolle, 75113 Paris. Héritier Jimy Joe
Kane nous emmène à Aves : "The
Pacific, Virgin Games, New York Beach
For The Skies et Monte, Raus
National Flight Simulation IV. Enfin, le
vendredi 24, et les autres (participer à
un tout) jeu de rôle.

3615 GEN4 !

Le seigneur du Générique, n°4 dans le
classement, n'a pas moins de 1000
jeux dans son catalogue. Numéro deux
de l'éditeur, il nous réussit toujours de bons
jeux, PC, ST et Macintosh. Il a aussi
réalisé dernièrement, pour la firme
éponyme, "Féyjus II" et "Genf 4" et un
programme de jeux éducatifs intitulé "Le
jeux d'aventure", les trucs et astuces
sont surtout des rencontres symétriques
avec l'adversaire utilisateurs. Et à partir de
ce deuxième, vous aurez l'occasion de faire
des rencontres avec les autres, un jeu
équitable, réaliste, mettant le caractère
apportant à tous les joueurs. Alors, à
cheval maintenant, il suffit de bien faire
ses deux dernières mises et le succès sera
toujours immédiat (et souvent !
Vivement, donc !

BIENTÔT LE 50

Et si, Générac, n°4 en 12e édition, soit le
numéro 3, je ne me suis pas trompé
non plus. Le deuxième, arrivé à grande
vitesse. Et comme je suis du même à faire
la liste, je vais la reprendre complètement.
Toutefois, il faut en faire, ça devient vite
assez long, pas ses limites, mais c'est une
autre histoire, je m'insurgent contre un
nombre évidemment et il va falloir
m'expliquer.



DIRK REVIENT A NOUVEAU !

Le héros de Dragon's Lair arrive en
novembre sur Amiga, PC, ST et
Macintosh, dans Dragon's Lair III :
la malédiction de Mordroc.
Cette fois, vous allez devoir sauver
votre femme et vos enfants ! La sœur
de Mordroc, Mordrac, à coupes

d'abominables plans pour venger la
mort de son frère.
Encore plus fou que les niveaux
précédents.



**"Ordinateur micro maxi-fun ?...tssss... comme
si on avait besoin de ça pour s'amuser".**



Amiga 600

Ans du matin,
bonne une matinée yogas et balloques
Puis pour un petit confort intermédiaire en trois dimensions à
Plast (étope) pour une simulation de vol, une course bien
spéciale en formule 1 ou une promenade de santé dans
une jungle remplie de monstres ?
Accéder, planifier, stratégique ou plus de déba, la fin n'a
plus de limite. Et 256 couleurs et stereo si vous plait !



Mais l'Amiga 600, c'est aussi un très micro-ordinateur:
carte sonores et sonore filé personnelle
Graphism, montage audio, son
il vous offre l'intermédiaire média
Il vous emmène dans les langages et au-dessus encore
dans les fonctions multifonctionnelles comme le traitement de texte
Au total, un monde inférieur de 4000 logiciels
Le micro maxi-fun il... il... comme si on pouvait s'en passer

C Commodore
MICRO INFORMATIQUE



FLASHBACK CHEZ DELPHINE

DUNE SUR CD

En attendant de découvrir, le mois prochain, la version CD de Dune et les prochains projets de Cryo, vous DEVEZ impérativement vous procurer le Compact Disc des musiques de Dune. Philippe Ulrich et son équipe ont enregistré un Compact d'excellente qualité, où l'ensemble des musiques ont bien sûr été réorchestrées et arrangées de façon somptueuse.

C'est bien simple, Dune - Spice Opera, car c'est le nom de l'album, est largement meilleur que les récentes productions des divers habitués du



synthétiseur. En vente partout ou presque, Dune - Spice Opera devrait bientôt déferler sur les ondes, et on parle déjà du video-clip à la télévision. Un grand bravo à Cryo !

Curse of ENCHANTIA



CORE
Le jeu de rôle de fantasy de la semaine

DEUX NOUVELLES VOIX POUR VOTRE PC

Depuis l'avènement du multimédia, que beaucoup croient à toutes les sauces sans en connaître la véritable saveur, la carte sonore sur PC et compatibles est devenue un périphérique jugé indispensable. Chaque mois, de nombreux produits sortent, toujours plus performants, toujours plus abordables financièrement. Nous nous sommes aujourd'hui penchés sur deux cartes élaborées par Mediasonic et distribuées en France par la société Gemini 20. La première, la Sound Commander, se pose en rivale des célèbres carte Ad Lib et autres Sound Blaster. Pour un peu moins de 750 FF, cette dernière ouvre les portes musicales de votre PC. Capable de restituer onze voix sonores, elle n'est compatible avec le standard Ad Lib et les cartes de la série SoundBlaster (Coxvox). Dans la boîte, nous pouvons



également trouver diverses applications (DOS et Windows) à même d'en exploiter les capacités sonores.

La Sound Commander Gold, pour sa part, se positionne sur le même créneau que celui de la Sound Blaster Pro et de la Pro Audio Spectrum. Elle offre vingt voix sonores en stéréophonie, est capable de restituer des échantillons jusqu'à une fréquence de 44,1 KHz, comprend une interface MIDI avec 8 Ko de Ram DSP, et est compatible avec le standard Multimédia PC (MPC).

Les nombreux utilitaires livrés avec la carte permettent de créer de belles présentations audiovisuelles. Les plus exigeants pourront de plus piloter à distance les divers éléments de leur PC grâce à une télécommande infrarouge disponible en option. La carte est vendue aux environs de 1750 FF. Les deux cartes de la série Sound Commander sont livrées avec une notice en langue anglaise. Néanmoins, en choisissant la société Gemini 20, vous bénéficez du support technique dispensé par des spécialistes, ce qui n'est pas toujours le cas des centrales d'achats.

Pour de plus amples renseignements, Gemini, 100 rue Alexandre Dumaine 75020 Paris.

BUNNY "CASSE BRICKS"

Silmaris vient de décider de casser les briques ! Fait original, le classique raquette est ici remplacé par une sympathique lapin. Bunny Bricks sortira sur PC, Amiga et ST.



Ces logiciels sont également disponibles sur : 3615 IFA et 3615 GRATIEL

EXTRAIT DU CATALOGUE ATARI COMPTANT PLUS DE 570 DISQUETTES

EXTRAIT DU CATALOGUE AMIGA COMPTANT PLUS DE 1500 DISQUETTES

EXTRAIT DU CATALOGUE PC COMPTANT PLUS DE 550 DISQUETTES

EXTRAIT DU CATALOGUE MATERIEL ET CONSOMMABLES

DISQUETTE AM 061
TOUCHEZ ET VIVRE ! Réalisez votre meilleure idée sous forme de jeu de stratégie de combat à tour de rôle. Un jeu d'ambiance.

DISQUETTE AM 071
COMPUTER CONTACT - un véritable jeu de rôle à plusieurs joueurs pour 2 à 5 personnes.

DISQUETTE ST 090
COMPUTER CONTACT - un véritable jeu de rôle à plusieurs joueurs pour 2 à 5 personnes.

DISQUETTE ST 109
COMPUTER CONTACT : une application qui transforme vos écrans à 16 couleurs personnel en jeu de rôle.

DISQUETTE ST 241
COMPUTER CONTACT : un jeu de rôle à plusieurs joueurs qui vous permettra de créer votre propre univers.

DISQUETTE AM 120
LA GRANDE PARTIE : réalisez le jeu de plateau de votre choix dans un environnement qui vous convient. A la fin du jeu, tous les joueurs doivent faire face à un défi final.

DISQUETTE ST 242
COMPUTER CONTACT : un jeu de rôle à plusieurs joueurs.

DISQUETTE ST 243
COMPUTER CONTACT : un jeu de rôle à plusieurs joueurs.

DISQUETTE ST 244
COMPUTER CONTACT : un jeu de rôle à plusieurs joueurs.

DISQUETTE ST 245
COMPUTER CONTACT : un jeu de rôle à plusieurs joueurs.

DISQUETTE AM 092
LA VOIE DES LAMES : jouez au jeu de rôle à plusieurs joueurs à l'ancienne façon de faire.

DISQUETTE ST 093
COMPUTER CONTACT KIT : un jeu de rôle à plusieurs joueurs qui vous permet de créer votre propre univers.

DISQUETTE ST 095
COMPUTER CONTACT : un jeu de rôle à plusieurs joueurs qui vous permet de créer votre propre univers.

DISQUETTE AM 093
WORLD CONTACT : une application qui vous permet de créer votre propre univers.

DISQUETTE ST 096
COMPUTER CONTACT : un jeu de rôle à plusieurs joueurs qui vous permet de créer votre propre univers.

DISQUETTE AM 094
WORLD CONTACT : une application qui vous permet de créer votre propre univers.

DISQUETTE AM 095
FAMA SOURCE EDITOR : un jeu de rôle à plusieurs joueurs qui vous permet de créer votre propre univers.

DISQUETTE ST 097
COMPUTER CONTACT : un jeu de rôle à plusieurs joueurs qui vous permet de créer votre propre univers.

DISQUETTE AM 098
FAMA SOURCE EDITOR : un jeu de rôle à plusieurs joueurs qui vous permet de créer votre propre univers.

DISQUETTE ST 099
COMPUTER CONTACT : un jeu de rôle à plusieurs joueurs qui vous permet de créer votre propre univers.

La Meilleure Sélection de Logiciels du

Domaine Public

Une mine d'or pour votre micro Atari ST, Amiga, Compatibles PC et bientôt Macintosh

ST 64 Amiga 17
GALACTIS : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez vaincre les forces de l'ordre. Vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 18
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 19
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 20
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 21
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 22
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 23
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 24
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 25
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 26
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 27
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 28
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 29
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 30
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 31
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 32
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 33
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 34
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 35
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 36
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 37
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 38
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 39
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 40
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 41
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 42
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 43
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 44
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 45
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 46
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 47
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 48
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 49
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 50
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 51
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 52
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 53
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 54
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 55
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 56
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 57
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 58
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 59
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 60
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 61
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 62
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 63
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 64
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 65
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 66
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 67
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 68
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 69
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 70
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 71
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 72
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 73
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 74
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 75
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 76
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 77
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 78
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 79
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 80
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 81
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 82
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 83
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 84
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 85
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 86
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 87
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 88
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 89
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 90
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 91
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 92
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 93
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 94
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 95
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 96
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 97
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 98
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 99
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 100
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 101
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 102
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 103
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 104
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 105
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 106
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 107
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 108
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 109
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 110
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 111
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 112
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 113
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 114
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 115
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 116
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 117
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 118
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez détruire les bases ennemis. Superbes graphiques et une bonne action.

ST 64 Amiga 119
TROUBLE MAKER : un jeu de tir de vos armes sur une planète où vous devrez dé

A
M
I
G
A

- | | | | |
|----------|---------------|-----------|-----------------|
| 1 | Epic | 6 | Jim Power |
| 2 | Another World | 7 | Vroom |
| 3 | Project X | 8 | Black Crypt |
| 4 | Hook | 9 | Sensible Soccer |
| 5 | Monkey 2 | 10 | Fire & Ice |

P
C
C

- | | | | |
|----------|-------------------|-----------|-----------------------|
| 1 | Ultima Underworld | 6 | Dune |
| 2 | Eternam | 7 | Civilization |
| 3 | Wing Commander 2 | 8 | Indy 4 |
| 4 | Epic | 9 | Eye Of The Beholder 2 |
| 5 | Monkey 2 | 10 | Another World |

S
T

- | | | | |
|----------|---------------|-----------|------------|
| 1 | Vroom | 6 | Hook |
| 2 | Epic | 7 | Lemmings |
| 3 | Another World | 8 | Moktar |
| 4 | Ishar | 9 | Populous 2 |
| 5 | Monkey Island | 10 | Robocop 3 |

BULLETIN DE VOTE

Vous devez impérativement voter pour des produits déjà en vente, et qui tournent sur votre machine. N'oubliez pas d'indiquer pour quelle machine (Amiga, PC ou ST) vous votez. Renvoyez vos bulletins à Génération 4, Top Gen, 19 rue H. Moreau, 75018 Paris.

- | | |
|----------|----|
| 1 | 6 |
| 2 | 7 |
| 3 | 8 |
| 4 | 9 |
| 5 | 10 |

Nom : _____
 Prénom : _____
 Age : _____
 Adresse : _____
 Machine : AM PC ST

OCEAN

Ocean conserve sa première place avec Epic qui gagne les plus belles places du Top Com, mais également avec Hook qui se compare bien à Robocop 3 qui marche toujours bien sur ST. Voilà qui s'amuse bien pour la période de Noël, ou Ocean a l'latitude et le temps.

OLIVIER CANOU - Quand il n'entend pas de la concurrence dans les rues de Londres et qu'il arrive à parler sans failler, Olivier "Canou" se fait passer dans le menu de Alone In The Dark, où il tente de défendre son château (comprenez son appartement) dans l'île, où s'amuse à avancer plus vite que Yann dans Sherlock Holmes.

MICHEL HONG - C'est comme une révolution, mais Michel passe toujours à la rédaction quand il pleut... si bien que nous ne lui connaissons qu'une seule veste, trempé. Ses jeux du mois sont Turbo Lorus 3, Sherlock Holmes et Sensible Soccer.

Didier Latil - Lorsqu'il n'est pas pêtré au point d'espionner les trésors de The Saint-Louis, Didier dirige des groupes de mains dans Sigéa, lance des sorts dans The Summoning et se perd dans Alone In The Dark.

Stephane Lavoisard - Grand consommateur de bouillons peu équilibrés, comprenez d'Alcool, Stephane n'est plongé dans l'ambiance des jeux ce matin-ci. Il a donc largement apprécier K.G.B. avec une bonne vodka à la main, n'a pas peur quand il joue à Alone In The Dark à grand renfort de pass et s'éclate sur Indiana Jones 4 après avoir bu quelques lyra.

Yann Reinhard - Lorsqu'il a fini de manger tout ce qu'il se paye avec ses trois restaurants, Yann affroisse les pires monstres dans The Summoning, reste bloqué des jours devant Sherlock Holmes et joue les barbares dans Sigéa.

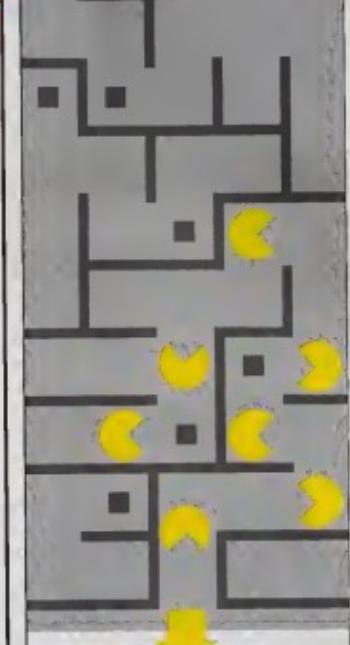
Christian Roux - Dès qu'il aura fini de jouer les ambulances et de repartir sa portière de voiture, que Didier l'a très gentiment écrit, Christian pourra faire l'amour avec Zoé, se faire peur avec Alone In The Dark et terminer le déno de Nicky Boom.

GUIDE DES TESTS

La ligne sous le titre du jeu vous indique le nom de l'échec, le type de jeu et la machine sur laquelle le test a été fait, puis enfin les disponibilités du jeu sur les différentes machines. Les jeux qui obtiennent une note d'intérêt supérieure à 80% reçoivent un Gen d'Or. Rappelons enfin que la notation est depuis le mois dernier bien plus stricte, ce qui explique que des jeux avec des notes aux alentours de 70% sont parfois testés sur deux pages ou plus ! N'oubliez pas de voter pour vos jeux favoris pour le Top Gen en page précédente !

TOP GEN

Centre Commercial Bercy 2
 accès aérien/péage
 porte de Bercy
 direction
 Charenton - le Pont
 Tel: 49 77 82 80



Pour essayer
 les meilleurs logiciels de jeux
 parus chaque mois,
 une seule direction :

fnac
Logiciels
Bercy 2

fnac

BATMAN RETURNS.

Le nouveau défi Lynx!



Pratique console portable 16 bits en graphisme époustouflant,
entraîne de la plus grande logique, la LYNX a été élue «meilleure console portable couleur rapport qualité/prix» par Zénith à tout et
Savac et Vic High Tech.

50 SUPER JEUX DISPONIBLES, EN COULEUR ET EN STEREO

ADMIRAL'S CHASE
BELL AND TROPI
BLADE LIGHTNING
CHESS CHALLENGE
CHEESEBURGER FLAG
CRYSTAL MINES II
DANGER GENEON
DARTH DRIVEN
KLAX
NINJA GAIDEN
PAPER ROLL
ROBOTIC STARS
SCORCHION 3D
SCRAPPYARD DOG
SLIME WORLD
SUPER SWIPE
TURBO SUB
VICTORY CHILD
XENOPHORE
ZAILOR MERCENARY

NOUVEAUTÉS

BASKET BRAZIL
HOCKEY
KUNG FU
STEEL TALONS

CASINO
HYDRA
RAMPAK
SHADOW OF THE BEAST

MENUT SUR VOS ECRANS

BASEBALL HEROES - CANAL - DIRTY LARRY REVENGE
DRACULA - GHO SOUL - HYPERDRIVE - LEMMINGS
NL FOOTBALL - PIRATE ALIVE - POLARIS
SPIDER-MAN - SPIDER-VENOMATOR - SOCCERBALL
DEMON'S GATE - NINJA GAIDEN 3 - ROLLING THUNDER
WORLD CLASS SOCCER - EYE OF THE BEHOLDER
SUPER ASTEROIDS - DINO OLYMPICS - ELOOD & GUTS
ROAD RAGE 9000 - ZOO - INDA NEED

DÉS ACCESSOIRES POUR BIACHINER VOTRE LYNX.
Câble Cinéma, pochette, étui cas, adaptateur de manette, porte-sac, pack batteries

Accessoires disponibles dans les magasins Atari

OFFRE SPÉCIALE

A l'occasion de la sortie de l'extension jeu Lynx
BATMAN RETURNS

Votre revendeur Atari vous propose, à un prix tout à fait exceptionnel,



990 F TTC

A CE PRIX-LA, QUI VA ENCORE JOUER EN NOIR & BLANC?

ATARI

INFORMATIONS LYNX : 3615 ATARI
ATARI FRANCE - 79, avenue Louis Roche - 92230 Gennevilliers
Informations : 3615 ATARI



Les nostalgiques de l'Apple II se souviendront avec plaisir de cette société à qui l'on doit l'excellent.

Reach for the Stars. Vous maîtrisez un wargame basé sur la gestion d'un flotte de porte-avions durant la seconde guerre mondiale, opposant Etats-unis et Japon dans le Pacifique sud. Les batailles navales de

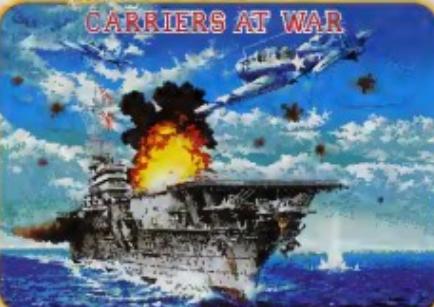


Une de vos escadrilles est en train d'engager un croiseur américain. L'escadrille de bombardiers en queue vont de toucher sa cible.

porte-avions, c'est très spécial, ceux qui ont vu l'excellent film "La bataille de Midway" savent que je parle. Pour les autres, suivez que le principe est : le premier qui trouve l'ennemi gagne. Ce wargame propose six scénarios retrouvant les plus grandes batailles ayant opposées les deux flottes. Vous avez la possibilité de choisir la partie de la flotte que vous désirez prendre sous



Les avions de surveillance sont lancés à partir de ce tableau. De leur application dépendra la sécurité de votre porte-avions.



votre commandement en incarnant cel ou tel Amiral, ou tous à la fois. Une fois ceci fait, vous disposez d'écrans vous permettant de donner des ordres aux bâtiments ou aux avions, la seconde partie étant bien sûr la plus intéressante. Vous pouvez affecter des



Ce tableau vous permettra de sélectionner le type d'escadrille que vous désirez lancer à l'assaut de la flotte ennemie ou de ses bases.



avions à l'exploration (pour trouver les bâtiments ennemis), à la protection de vos bâtiments ou aux raids et des animations vous montreront les dégâts que vos avions aux bâtiments ennemis (torpilles, bombardements en piqué...). Des tas d'options vous permettent de rendre la simulation très réaliste, comme la valeur approximative de vos rapports puisque ceux-ci sont fait par vos pilotes (et qu'ils ne trompent). Le tout est illustré par des

	GRAPHIQUE	SON	ANIMATION	DURÉE DE VIE
14/20	13/20	11/20	12/20	14/20

MANTIS



Ce jeu de SF de Microprose étant écrit par le très très Stephen Lewinelli s'est précipité dessus pour le dévoiler cette année. Depuis lors, plusieurs mois, nous sommes dans les jolis délais.

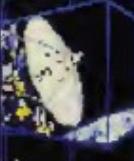


Les plus vieux d'entre vous se souviennent peut-être de Warhead, une simulation spatiale qui était sortie sur Amiga et PC il y a quelques années. Voilà la version PC du même jeu, fortement améliorée par de plus nombreuses missions et des scènes cinématiques. L'action se situe dans notre galaxie, dans un futur plutôt proche. Tout a commencé lorsqu'une race extra-terrestre, les Sirians, des sortes de doryphores géants, ont tenté d'invaser la Terre.

Les femelles de cette race ne peuvent en effet se reproduire qu'en pondant dans des versiblés, et les plus proches de leur planète se trouvent être les terriens. L'attaque ayant été repoussée, se crée F.O.E. (Fut Of Earth), un gouvernement à l'échelle mondial destiné à organiser la contre-attaque. Dans une base spatiale dont l'emplacement est très secret, Solbase, se prépare un combat dont l'issue sera la survie de l'espèce humaine. A bord du chasseur Mantis, un nouveau vaisseau de combat très perfectionné, vous allez devoir accomplir toutes sortes de missions plus ou moins dangereuses pour éliminer l'ennemi. Les premières missions, destinées à vous familiariser avec le fonctionnement du vaisseau, sont vraiment simples. Destruction de cibles



Un bateau d'enfermement annonce l'arrivée des
Sentries sur Terre, de façon plutôt peu !



INFO 95

vaisseau, il vous transmettra une estimation des capacités du vaisseau. Au fur et à mesure que vous progresserez dans le jeu, vous découvrirez qu'un gigantesque trou noir se déplace à travers les galaxies arrive bientôt sur votre position, et qu'un être étrange, le Xenomorph, pulvérise tout sur son passage. Fort heureusement, pendant que vous êtes au combat, des



scientifiques continuent leurs recherches et vous récupérez régulièrement de nouveaux missiles, plus puissants, et quelques gadgets bien utiles. Moins impressionnant que Wing Commander 2 au niveau réalisation (les combats se font à coup de missiles, et on voit donc



très rarement les vaisseaux ennemis en gros plan), Mands comporte de nombreuses scènes cinématiques plus ou moins réussies. Cependant, le scénario comporte plus de surprises et de possibilités, qui séduiront les amateurs de jeux de ce style.

S.L.



Votre vaisseau... (en haut)			81%
GRAPHISME	19/20	SON	14/20
ANIMATION	13/20	DURÉE DE VIE	16/20

BRITISH KNIGHTS

That's U.S.A.

En vente dans tous les magasins de sport



Ces créatures stupides et sans cervelle veulent bien quelque chose qu'Oliver Connou n'a pas le temps d'expliquer à l'université.

Depuis qu'il a échoué définitivement les cours il est en manque... fort heureusement le nouveau jeu de Storm lui permet d'intégrer enfin plus astucieusement que d'habitude.

On vous en parle le mois dernier, vous l'imaginez Troddlers. Un Troddler, c'est quoi ? Et bien c'est une petite créature stupide libérée par erreur par deux petits apprentis magiciens et qui se balade droit devant elle, jusqu'à ce qu'elle trouve une porte. Vous but sera de faire progresser ces petites bêtes de ubiblous en tableaux, en remplaçant les objectifs définis au début de chaque niveau, et le tout en un temps limité. Vous l'aurez compris, ce jeu est fortement inspiré de Lemmings. Sachant cela, on va attaquer les différences que ce jeu possède par rapport au hit de Psygnosis. Tout d'abord, ce ne sont pas



D'autre part, si vous placez des blocs dans l'environnement immobile des troddlers, vous les tuez. En sachant qu'il arrive souvent que l'on se trouve face à un état interrompu de bestioles qu'il entre trop, il est souhaitable de réfléchir bien et vite.



GRAPHIQUE	13/20
SON	14/20
ANIMATION	13/20
DURÉE DE VIE	15/20



Troddlers, aussi stupides que d'habitude vous dépendront par mal de réflexion pour compléter de niveaux.

Mais troddlers ne s'arrêtent pas là... Vous pourrez en effet y jouer à deux. Dans ce cas, deux modes vous sont proposés qui, soit vous feront travailler en équipe, soit vous mettront en compétition, chacun devant sauver ses propres troddlers, et autant que possible, tuer ceux de son adversaire. Bien évidemment, au fur et à mesure des niveaux, des problèmes supplémentaires viendront s'ajouter, comme par exemple des troddlers zombis qui s'ensembleront en entrant en contact avec les vôtres et les tueront par la même occasion. Comme vous le voyez, ce jeu ne manque pas de ressources, et les 100 niveaux qui le composent en mode "jouer" plus les 60 niveaux en mode multi-joueurs n'ont pas fini de vous rendre fou. Même la musique est sympa... En bref, troddlers est un jeu qui n'a pas fini de vous faire passer des heures de crispation intense et de réflexion en question sur le niveau de votre Q.I. Si en plus vous avez la possibilité d'y jouer à deux, alors là, c'est les doigts de pied en éventail que vous profiterez de ce très bon jeu.

O.C.



Tous nos prix sont TTC



CARTE SON

PRO AUDIO SPECTRUM

ORDINATEUR

800Mhz ou 850Mhz 720 Mo RAM 2.0 GHz
à 1200 Mo VGA ou 1500 Color



386SX 25MHz

2Mo RAM
D DUR 10Mo

386DX 40MHz

4Mo RAM
D DUR 20Mo

486SX 25MHz

4Mo RAM
D DUR 120Mo

VGA 640 x 480

ENTRELACE

VGA 1024x768

ENTRELACE

NON ENTRELACE

SOURIS
JOYSTICK

SOURIS
JOYSTICK

PRO AUDIO
SPECTRUM

PRO AUDIO
SPECTRUM

PRO AUDIO
SPECTRUM

7990^{TTC}

10390^{TTC}

11990^{TTC}

Toutes les configurations sont livrées en coffret avec Trousse, alimentation 20W, lecteur 3 1/2" 720Mo, Disque Dur, Carte à Ecran VGA couleur SHARPNT, joystick, Souris, Carte Son PRO AUDIO SPECTRUM.
AU CHOIX : RADEAUX TRODICON / COMMAND HQ / ELETS / RETRAK / MI TANK PLATOON / T19

OPTIONS

SOUND BLASTER II	119F	SCANNER logiciel	195F
SOUND BLASTER PRO	125F	ECAM 7334 x 768 VGA	168F
PRO AUDIO SPECTRUM	179F	ECAM 640 x 480 VGA	168F
VGA 1024x768	209F	Deltapage 37" x 24" 1.4Mo	245F
Entrelace	219F	Entrelace	209F
DOS 5.0 386SX	40F	STRAKER 120Mo	169F
WINDOWS 3.1	45F	Orkaide 230Mo	179F
SUPER MOUSE	22F	Impression 1200 x 1000	199F

PARIS ET RÉGION PARISIENNE
01 39 58 00 00 Tél. 73 00 09 81 Fax. 73 43 20 47
03 83 00 00 00 Orsay Computer Direct Center 298 avenue du Général Leclerc
91360 BRONNEMONT 91 30 75 10 12 Fax. 73 38 73 09 19

Seules en vente dans les magasins et librairies informatiques. Tous nos prix sont hors taxes. Nos offres valent 15 jours. Si vous achetez plusieurs articles, nous vous offrons la livraison. Nous nous réservons le droit de refuser les commandes si elles sont effectuées par des personnes mineures.



Défenseur des causes perdues, notre Olivier Canov s'est lancé avec fougue et quelques litres de Vodka sur KGB, la toute dernière création de Cryo.

C'est une créature aux yeux bouffis, rougis par l'alcool que nous avons récupéré avec le test.



Camarades !!! J'ai l'honneur de vous présenter la nouvelle création de la société Cryo, à qui le peuple reconnaissant, doit déjà le génial et révolutionnaire jeu d'aventure et de stratégie : Dune.

Dans ce nouveau produit, fruit du labeur prolétarien, qui est, tel, purement d'aventure, vous incarnerez le rôle du camarade capitaine Rukov dont la mission est de découvrir et de contrecarrer les plans d'invasion subversifs de la société capitaliste décadente. L'ambition étant la mère de tous les vices, vous commençerez plus simplement en enquêtant sur la mort récente d'un ancien du K.G.B., trahi à la patrie soviétique, qui s'est recyclé dans une entreprise personnelle (perestroika oblige !), devenant donc



détective privé. Cette enquête vous emmènera, d'indices en indices, à dénicher un écheveau complexe et assez sombre, qui vous promènera à travers le territoire soviétique et vous amènera à découvrir des complots contre la sûreté de l'état.

Comme vous le voyez, ce soft n'a pas grand chose à voir avec Dune. On retrouve (avec plaisir) le même genre de graphismes et les têtes de vos interlocuteurs en gros plan (qui sont assez superbes). Attention aux fimes sensibles... Le scénario de cette aventure



n'a rien à voir avec celui d'Alice au pays des merveilles... Il vous arrivera souvent d'avoir à faire face à des situations aussi scabreuses que délicates (tortures, kidnaping, trafic de drogue, vol coûteux avec chantage à la clé...).

Ca qu'il y a de passionnant avec ce jeu, c'est qu'il vous faudra vraiment agir de



façon cohérente pour pouvoir progresser. Par exemple, si vous assassinez ou si vous tuez quelqu'un dans la rue, vous avez toutes les chances, si vous laissez traîner son



Moscou est une si belle ville. A voir certains dessins, on pourrait croire que tout va pour le mieux à l'Est alors que la réalité est loin d'être aussi gée.



corps, de voir rapidement débarquer la milice. Sochez en effet que l'aventure est chronométrée et qu'une action effectuée à tel moment peut être concluante mais napolitaine à tel autre... Une innovation intéressante : lorsque

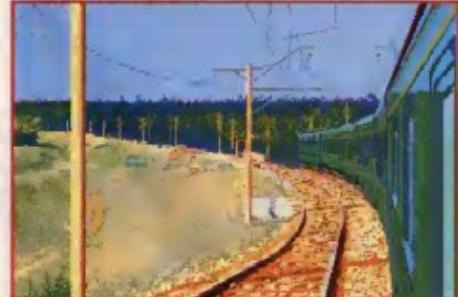
vous n'êtes plus trop sûr de ce que vous avez fait auparavant, un petit magnétoscope va permettre de refaire ce que vous avez déjà effectué, ce qui vous permettra de revoir les noms, les témoignages et autres éléments clés. En ce qui concerne l'interface, c'est tout ce qu'il y a de plus instinctif. Dès que vous passez sur un objet, le curseur se transforme en un mot qui vous indiquera l'action la plus plausible à faire, et il n'a même jusqu'à cliquer si un objet que vous pourrez prendre se trouve dans le coin. Vous avez à votre disposition un pent icône qui fera le plan de chaque lieu dans lequel vous vous rendez. En ce qui concerne les dialogues, ils se présentent sous une forme de questions/réponses, où les différentes possibilités sont impressionnantes. Côte son, K.G.B. est également remarquable. Les masques



Ce club privé en plein moscou vous plongera dans un milieu dangereux et malveillant. Vous y trouverez cependant des renseignements et des objets essentiels.

accessibles aux détecteurs de carte sonore sont très sympas, un peu dans le style de Dune et en plus il y a bien une demi-heure de thèmes différents.

Question graphisme, il faut faire la part



de pour et contre. Il y a des graphismes moyens (les décors), et de très beaux graphismes (les têtes des personnages). On peut regretter également le manque d'animation, mais biste... Ceux qui ne sont pas contents, direction... les mines de sel de Sibérie ! Ce programme a assez de qualités pour que l'on n'ait pas à s'extoir sur ces petits défauts. Au final, K.G.B. est un jeu d'aventure de très bonne facture. Mais attention, je tiens à prévenir que ce jeu est loin d'être facile. Vous vous trouverez souvent bloqué, et chaque erreur vous entraînera vers une fin pitoyable, voire imprévisible. Les auteurs, attentifs à vos dépressions nerveuses potentielles, ont même prévu une option qui vous permettra de recommander le jeu juste avant que vous ne vous fassiez jeter. Je tiens également à souligner à nouveau que l'intrigue de ce jeu est souvent extrêmement sorcière... Ce qui le rend heureusement et malheureusement, c'est selon, d'autant plus crédible et intéressante. Encore un hit en puissance pour Cryo.

O.C.

85%	GRAPHISME	14/20
	SON	16/20
	ANIMATION	-
	DURÉE DE VIE	16/20



**RETRouve LES
POUvoIRS DES
INCAS ET
VENGE CINQ
SIECLES D'ouBLI,
EL DORADO.**

PHILIPS

Disponible sur PC HD, PC CDROM - septembre 1992

Et un logiciel sur vos écrans : INCA CD+ en novembre 1992

INCA C + une coproduction PHE/IPS Interactive Media et Contel Vision

L'événement MULTIMEDIA

IMAGE

Un programme très intéressant et très bien fait, qui réussit à faire évoluer les images et les sons dans un sens progressif.

- Edition multimédia
- système 3D polyvalent
- Auto parmi les meilleurs logiciels

INTERACTIVITÉ

Un logiciel qui propose un véritable système d'exploitation. Vous pouvez créer et modifier vos propres objets et en faire ce que vous voulez plus facilement. En combinant des matériaux différents et en utilisant des logiciels de dessin, de peinture ou de modélisation 3D, vous pouvez créer des œuvres d'art et des objets fonctionnels.

MUSIQUE

Un programme qui permet de créer facilement un jeu d'opéra ou d'autre chose. Vous pouvez créer des musiques, des effets sonores et des images.

Chaque élément peut être personnalisé et adapté à vos besoins.



VIKINGS : Fields of Conquest

Ce nouveau jeu de Krisolsy me rend quelque peu nostalgique. En effet, Vikings n'est, ni plus ni moins, qu'un Defender of the Crown à qui on a enlevé la partie arcade et greffé une partie stratégique un peu plus importante. Tout commence par la désignation de six personnages qui, constituant la place vacante de leader des îles Britanniques, se dédient à passer à l'attaque. Chaque personnage doit gérer et essayer d'agrandir son royaume, le but ultime étant de conquérir le nombre de territoires convenu lors de la configuration du jeu. Comme sur les jeux de plateau, les participants manipulent leurs troupes les uns après les autres. A chaque tour, le joueur, à l'aide d'ordres, donne ses ordres. Ceux-ci influent sur deux thématiques. Tout d'abord, il vous faut occuper de la population et de sa survie. Ainsi, vous devez vérifier que votre population ne meurt pas de faim. Il vous est possible de commercer si vous avez des surplus ce qui est bien pratique pour agrandir votre



L'écran pyramidal pour ce jeu. N'oubliez pas de le surveiller en permanence. Vous avez mégalomaniac en dépend.



trésor national. Sondez vos terres est tout aussi primordial, car vous risquez de manquer de matières premières pour équiper vos territoires en châteaux, en ports et d'effectuer les réparations nécessaires après une attaque. Le second thème concerne la gestion militaire. En premier lieu, vous devrez engager des troupes selon vos moyens et selon sept catégories de coûts divers. Vous pouvez bien sûr échanger des troupes et des objets entre les différentes garnisons. Ceci terminé, vient alors les déplacements des

soldats. Le jeu alloue 15 jours de déplacement à chaque garnison pour chaque tour. De plus, la vitesse des mouvements dépend du type de terrains traversé (colline, plaine, montagne, etc.). Enfin, lorsque vous entrez dans un territoire ne vous appartenant pas, la bataille commence. Le joueur assiste passivement et n'a qu'une seule décision à prendre concernant le survoler. Il servira dommage que je vous dévoile toutes les subtilités du jeu, mais sachez qu'avec une réalisation impeccable et une ergonomie des plus simples, Vikings est un très bon moyen de débuter dans ce type de jeu avant de se lancer dans les Utopia, SimCity et autres Global Effect. Un très bon produit pour les novices.

M.H.

14%	GRAPHISME	15/20
	SON	10/20
	ANIMATION	-
	DURÉE DE VIE	15/20



WEEN THE PROPHECY

"Sur le Royaume des Roches Bleues, s'étend l'ombre de Kraal"



Un grand jeu d'aventure en réel!

Des personnages animés en vidéo® et directement incrustés dans les décors. Un vampire vorace et malicieux sur une étrange alliance. Une ergonomie simple et riche.





Q.G. de la Royale Navy.
Hier 41.
L'avant Cenox,
"Tunsterville" pour ses
armes à cause de ses

longues études sur la stratégie
navale, chef d'état-major de la Flotte de la
Méditerranée, attendait avec impatience
le commandement Local de la 3ème flotte,
concernant la situation en mer du Nord.
Les rapports étaient alarmistes, et le
commandant Local, sommèrent
efficacement "Le Nebot" que les marins
étaient le dernier rempart contre la flotte
ennemie dirigée par le terrible feld-environ
Van Lavaosard, surnommé "La plume"
pour son habileté à faire passer ses
adversaires au fil de l'eau.
Soudain, le message tambour... La bataille
éclata engagée à 250 km de la côte. Le
commandant Local entra en contact avec

la 5ème flotte allemande dirigée par
l'ambroisie commandant Hans Renouard,
dit "Le bêgue" du fait qu'il avait des
problèmes à s'exprimer correctement après
son troisième verre de Schnaps... Le bêgue
n'était pas venu seul... Le Grand Socie et le



Sur cet écran, vous pouvez voir les dégâts
accessoires par les tirs ennemis. A vous de
gérer les pompes et les équipes de
pompes pour réparer les dommages.

Pour l'instant...

Cette histoire peut retracer une des
actions de guerre possibles que pourrez
vous faire faire ce simulateur de bataille
navale de SSI. Ce soft vous permet de
tour contrôler, d'un poste remise sur un
bâtiment de seconde zone à la prise en
main complète de l'une des deux plus
puissantes flottes du début de la seconde
guerre mondiale : l'anglais ou
l'allemand. Vous pouvez effectuer
différents scénarios qui vous proposent une
situation originale (combat entre
deux super-cuirassés, deux croiseurs
contre un cuirassé, des portes avions
contre des croiseurs...) ou bien engager
une campagne dans laquelle vous
découvrez de l'affection de chaque
unité de la flotte, de leurs missions, de leur
point d'attaque, du groupe de
combat auquel elles appartiennent,
si elles doivent être mises en calme
sûr, brisé de tout... Assurez-vous,
l'interface qui gère tout
ça est extrêmement bien



Vos redres sont une portion plus ou
moins grande. Il faut savoir rester hors
de détente des navires ennemis.

Benchmark étaient là, ainsi que 5 croiseurs
et une quantité de destroyers. Le neb
n'hésita pas une seconde et lança le
"Hood et le Prince of Wales dans la
bataille... La chance était avec nous. Un
obus percuta le Hood toucha le megane
de maintien du Benchmark qui explose et
coula en quelques minutes. Le bêgue
préféra flotter, mais étonnamment

fut, et il fut très facile et surtout rapide
de se constituer une flotte cohérente et
à son goût. Une fois que tout ce petit
monde a pris la mer, il est fort probable
que vous rencontrerez une flotte ennemie
aussi déterminée qu'efficace. C'est donc
l'affrontement. Là, quel que soit le
nombre de bâtimens, vous pouvez tout
gérer et tout baser faire par
l'ordinateur. En effet, chaque navire est
composé de différents postes
(navigation, dormir, tir,...) que vous
pouvez tout baser en automatisme, soit
gérer vous-même. Ceci vous permet
donc de prendre en charge ce que vous
voulez, et de laisser le reste à
l'ordinateur. C'est pratique, simple, et
surtout très jouable. Un autre avantage
de ce produit sur les autres, est qu'il est



CHARGE GAME
SCENARIO
CAMPAIGN
SAVED SCENARIO
SAVED CAMPAIGN
WATER REPLAY
VIEW TO BOS



Quelques écrans de qualité viennent
donner au jeu un look agréable.
En-dessous, l'écran qui vous permet de
diriger votre navire.



réalisé au niveau de la
simulation, car il prend
en compte l'existance de
diverses zones du navire
sur lesquelles les impacts
auront diverses
conséquences. Si vous
touchez la tête à
l'arrière d'un navire,
cela-ci explosera. Si c'est le
gouvernail, il tournera en rond,
et ainsi de suite. Bref cette simulation
c'est du tout bon. On peut même

lancer des attaques aériennes avec les
portes-avions. Côté réalisation, c'est pas
mal non plus. Vous pouvez à peu près
tout savoir sur tel ou tel type d'unité, le
tout agrémenté d'une jolie photo. Par
contre, côté son, c'est assez moyen : pas
de musique et trop peu de bruitages. Le
graphisme de la simulation est sympa
sans être merveilleux, et agrémenté par
diverses images très jolies. En définitive,
ce jeu est une réussite, et qui, même s'il
est un peu rebutant de premier abord se
révèle rapidement très prenant. O.C.

84%

GRAPHIQUE	11/20
SON	08/20
ANIMATION	14/20
DURÉE DE VIE	16/20



THE LEGEND OF Kyrandia



Notre bouffon local n'a pu s'empêcher de plonger dans cette toute nouvelle aventure que l'on doit à Westwood Studios. Didier n'a même pas attendu la version française du jeu, persuadé de bien connaître l'anglais. Chose surprenante, il a réussi en quelques jours à progresser dans le jeu de façon assez conséquente pour nous faire part de ses impressions.



Le royaume se meurt. L'infinie bouffon royal Malcolm s'est échappé après dix-huit années d'emprisonnement. Alors qu'ils l'ont assassiné, le roi et sa femme et qu'ils se soient emparés de la Kyrgen, une relique magique puissante, les magiciens du pays avaient réussi à l'enfermer dans le château royal. Hélas, ces années de tranquillité ont usé la mage présence dans le pays de Kyrandia alors que le trône et les pouvoirs magiques de Malcolm croisaient en sens inverse. A peine

espoir des mystiques. Vous devrez trouver un mystérieux collier enchanter pour avoir une chance de vaincre Malcolm, en vous rendant dans le château de vos ancêtres et en sollicitant la Kyrgen. Kyrandia peut sembler tout d'abord n'être qu'un nouveau jeu d'aventure à la Sierra, mais au bout de quelques minutes



de jeu, le joueur réalise son erreur. Vous dirigez un unique personnage dans un monde en 3D, constitué d'une succession d'horaires communiquants. A l'aide de la



souris, vous déplacez votre curseur sur l'écran. En cliquant à un endroit, vous ordonnez à Brandon de se rendre à ce



labyrinthe. Malcolm le fou se rend chez votre grand-père, Kalak et le transforme en statue de pierre. Vous, Brandon, dernier héritier de la couronne du royaume, êtes le seul



point précisé, si c'est possible bien sûr. Si vous cliquez sur un objet, plusieurs choses peuvent se produire. Soit vous remuez dans votre inventaire (les six cases en bas de l'écran), soit encore vous le déplacez sur un endroit près pour l'utiliser : une fiole sur le chaudron pour la remplir de potion, une pierre sur le mécanisme dans le labyrinthe pour lever la herse... C'est à la fois simple et prévisible. Attention cependant, le jeu n'est pas si facile que ça, demandant parfois beaucoup de reflexion. En outre,



vous devrez régulièrement rester sur vos pas pour faire quelque chose qui était auparavant impossible, donnant à l'ensemble de l'aventure une bonne



longévité mais aussi parfois une certaine monotony. Les décors dans lesquels vous évoluez sont magnifiques, agrémentés de petites animations



sympathiques. Les dessins sont détaillés et surtout très colorés, mais le plus important reste leur style toujours féérique et drôle. L'animation des



personnages est sans aucun doute le point fort du jeu, tant par la variété que par le réalisme des mouvements. Il faut voir Brandon lancer un objet, ou monter dans sa maison ou encore transformer en Pagase. Chaque écran ou scène particulière est en outre doté d'un thème musical ou de bruitages réussis. Je me suis très rapidement retrouvé plongé dans le fabuleux monde de Kyrandia. On espère vivement voir la version CD Rom, avec toutes les voix digitales. En plus, tous le jeu est en français, et les

dialogues, s'ils sont initiaires, sont particulièrement importants pour la compréhension du jeu. Mon seul regret

pour essayer toutes les combinaisons possibles. La fin est elle aussi, un peu rapide, le combat final contre Malcolm et la scène de "happy end" étant vraiment décevante.

D.L.

souche les énigmes, assez souvent aléatoires. Vous vous retrouvez en effet dans des situations où il ne faut pas faire preuve d'observation, de logique ou d'intelligence, mais de méthode,

**ÉTUDE DES ENIGMES**

Voici quelques conseils sur les énigmes pas forcément très logiques.

Cela Zé Jui, vous pouvez fabriquer trois potions : jaune, bleu et rose qui, si les combinez dans les cristaux, vous donnent à leur tour, trois potions (dans deux utilis, le jeu nous le révèle).

Dans la même opt, trouvez Zé Jui patrouille, taper sur Do, Tu, Moi, R., pour trouver le deuxième en.

Juste avant la fin, mettez la épée à la verticale, couronne au milieu et la clé à droite.



GRAPHISME	16/20
SON	15/20
ANIMATION	16/20
DURÉE DE VIE	12/20



Nos sélections du mois clés en main, testées et paramétrées :

CRAZY SOUND !!!
386 SX 25 PRO 4 Mo ext. 16

8 Slots 16 bits - 2 Ports Série 1 Parallel

1 Port Audio - Hoppy 2

Disque dur 10 Mo - 17 mm

Carte VGA 16 bits 256 kbytes

Ecran 14" 1024x768 - Clavier 102 T.

Dos 5.0 + Windows 3.1 + Souris

Carte Sound Blaster Pro 16 Bits+Midi

La configuration complète : 10 990 TTC

**GENIUS SOUND !!!**
486 SX 25 PRO 4 Mo ext. 32

8 Slots 16 bits - 2 Ports Série - 1 Parallel

1 Port Audio - Hoppy 2

Disque dur 20 Mo - 17 mm

Carte VGA 16 bits 256 kbytes

Ecran 14" 1024x768 - Clavier 102 T

Dos 5.0 + Windows 3.1 + Souris

Carte Sound Blaster Pro 16 bits + MIDI

La configuration complète : 12 490 TTC

Configurations 386 à partir de 6990 TTC et 486 à partir de 8490 TTC (écran compris)

NOUVEAU

Multimedia Upgrade Kit PERSONAL :

SOUND BLASTER Pro II + 5 CD's avec :

- CD Intémo : 6990 TTC - CD externe : 6490 TTC
- "Bookshelf, Mammals, Jones in the fast lane, Sherlock Holmes, Promosun.

PACK DE 5 CD :
Business :
16 800 TTC
Personnel :
12 900 TTC
NOUVEAU

Multimedia Upgrade Kit BUSINESS :

SOUND BLASTER Pro II + 5 CD's avec :

- CD Intémo : 6990 TTC - CD externe : 6290 TTC
- "Bookshelf, Sherlock Holmes, Promosun, Action + Authorware Star, Works Windows

CARTES SON :

Sound Blaster Pro II 256 kbytes - 4 slots

Sound Blaster Pro II 16 bits

Sound Blaster Pro II 32 bits

Sound Blaster Pro II 64 bits

Sound Blaster Pro II 128 bits

Sound Blaster Pro II 256 bits

Sound Blaster Pro II 512 bits

Sound Blaster Pro II 1024 bits

Sound Blaster Pro II 2048 bits

Sound Blaster Pro II 4096 bits

Sound Blaster Pro II 8192 bits

Sound Blaster Pro II 16384 bits

Sound Blaster Pro II 32768 bits

Sound Blaster Pro II 65536 bits

Sound Blaster Pro II 131072 bits

Sound Blaster Pro II 262144 bits

Sound Blaster Pro II 524288 bits

Sound Blaster Pro II 1048576 bits

Sound Blaster Pro II 2097152 bits

Sound Blaster Pro II 4194304 bits

Sound Blaster Pro II 8388608 bits

Sound Blaster Pro II 16777216 bits

Sound Blaster Pro II 33554432 bits

Sound Blaster Pro II 67108864 bits

Sound Blaster Pro II 134217728 bits

Sound Blaster Pro II 268435456 bits

Sound Blaster Pro II 536870912 bits

Sound Blaster Pro II 1073741824 bits

Sound Blaster Pro II 2147483648 bits

Sound Blaster Pro II 4294967296 bits

Sound Blaster Pro II 8589934592 bits

Sound Blaster Pro II 17179869184 bits

Sound Blaster Pro II 34359738368 bits

Sound Blaster Pro II 68719476736 bits

Sound Blaster Pro II 137438953472 bits

Sound Blaster Pro II 274877906944 bits

Sound Blaster Pro II 549755813888 bits

Sound Blaster Pro II 1099511627776 bits

Sound Blaster Pro II 2199023255552 bits

Sound Blaster Pro II 4398046511104 bits

Sound Blaster Pro II 8796093022208 bits

Sound Blaster Pro II 17592186044016 bits

Sound Blaster Pro II 35184372088032 bits

Sound Blaster Pro II 70368744176064 bits

Sound Blaster Pro II 140737488352128 bits

Sound Blaster Pro II 281474976704256 bits

Sound Blaster Pro II 562949953408512 bits

Sound Blaster Pro II 1125899906816000 bits

Sound Blaster Pro II 2251799813632000 bits

Sound Blaster Pro II 4503599627264000 bits

Sound Blaster Pro II 9007199254528000 bits

Sound Blaster Pro II 18014398509056000 bits

Sound Blaster Pro II 36028797018112000 bits

Sound Blaster Pro II 72057594036224000 bits

Sound Blaster Pro II 144115188072448000 bits

Sound Blaster Pro II 288230376144896000 bits

Sound Blaster Pro II 576460752289792000 bits

Sound Blaster Pro II 1152921504579584000 bits

Sound Blaster Pro II 2305843009159168000 bits

Sound Blaster Pro II 4611686018318336000 bits

Sound Blaster Pro II 9223372036636672000 bits

Sound Blaster Pro II 1844674407327336000 bits

Sound Blaster Pro II 3689348814654672000 bits

Sound Blaster Pro II 7378697629309344000 bits

Sound Blaster Pro II 14757395258618688000 bits

Sound Blaster Pro II 2951479051723736000 bits

Sound Blaster Pro II 5902958103447472000 bits

Sound Blaster Pro II 11805916206894944000 bits

Sound Blaster Pro II 2361183241378988000 bits

Sound Blaster Pro II 4722366482757976000 bits

Sound Blaster Pro II 9444732965515952000 bits

Sound Blaster Pro II 18889465931031904000 bits

Sound Blaster Pro II 37778931862063808000 bits

Sound Blaster Pro II 75557863724127616000 bits

Sound Blaster Pro II 151115727448253232000 bits

Sound Blaster Pro II 302231454896506464000 bits

Sound Blaster Pro II 604462909793012928000 bits

Sound Blaster Pro II 1208925819586025856000 bits

Sound Blaster Pro II 2417851639172051712000 bits

Sound Blaster Pro II 4835703278344103424000 bits

Sound Blaster Pro II 9671406556688206848000 bits

Sound Blaster Pro II 19342813113376413696000 bits

Sound Blaster Pro II 38685626226752827392000 bits

Sound Blaster Pro II 77371252453505654784000 bits

Sound Blaster Pro II 15474250490701130952000 bits

Sound Blaster Pro II 30948500981402261904000 bits

Sound Blaster Pro II 61897001962804523808000 bits

Sound Blaster Pro II 123794003925609047616000 bits

Sound Blaster Pro II 247588007851218095232000 bits

Sound Blaster Pro II 495176001702436190464000 bits

Sound Blaster Pro II 990352003404872380928000 bits

Sound Blaster Pro II 198070400680974476192000 bits

Sound Blaster Pro II 396140800136194852384000 bits

Sound Blaster Pro II 792281600072389704768000 bits

Sound Blaster Pro II 158456320036779540736000 bits

Sound Blaster Pro II 316912640073559081472000 bits

Sound Blaster Pro II 633825280014779162944000 bits

Sound Blaster Pro II 126765056002955324488000 bits

Sound Blaster Pro II 253530112005910648976000 bits

Sound Blaster Pro II 507060224001181317952000 bits

Sound Blaster Pro II 1014120448002362635804000 bits

Sound Blaster Pro II 2028240896004725271608000 bits

Sound Blaster Pro II 4056481792009450543216000 bits

Sound Blaster Pro II 8112963584001890106432000 bits

Sound Blaster Pro II 16225927168003780212864000 bits

Sound Blaster Pro II 32451854336007560425728000 bits

Sound Blaster Pro II 64903708672015120851456000 bits

Sound Blaster Pro II 12980741744030241702912000 bits

Sound Blaster Pro II 25961482888060483405824000 bits

Sound Blaster Pro II 51922965776012246811648000 bits

Sound Blaster Pro II 103845931552244933623296000 bits

Sound Blaster Pro II 207687863104489867246592000 bits

Sound Blaster Pro II 415375726208979734493184000 bits

Sound Blaster Pro II 830751452417959468986368000 bits

Sound Blaster Pro II 1661502904835989137972736000 bits

Sound Blaster Pro II 3323005809671978275945472000 bits

Sound Blaster Pro II 6646011619343956551890944000 bits

Sound Blaster Pro II 1329202323868791310371888000 bits

Sound Blaster Pro II 2658404647737582620743776000 bits

Sound Blaster Pro II 5116809295475165241487552000 bits

Sound Blaster Pro II 1023361859090233048295056000 bits

Sound Blaster Pro II 2046723718180466096590112000 bits

Sound Blaster Pro II 4093447436360932193180224000 bits

Sound Blaster Pro II 8186894872721864386360448000 bits

Sound Blaster Pro II 16373789745443728732720896000 bits

Sound Blaster Pro II 32747579490887457465441792000 bits

Sound Blaster Pro II 65495158981774914930883584000 bits

Sound Blaster Pro II 13099031796354982966176768000 bits

Sound Blaster Pro II 26198063592709965932353536000 bits

Sound Blaster Pro II 5239612718541993186470672000 bits

Sound Blaster Pro II 10479225437083966372941344000 bits

Sound Blaster Pro II 20958450874167932745882688000 bits

Sound Blaster Pro II 41916901748335865491765376000 bits

Sound Blaster Pro II 83833803496671730983530752000 bits

Sound Blaster Pro II 16766760699334346196705504000 bits

Sound Blaster Pro II 33533521398668692393411008000 bits

Sound Blaster Pro II 67067042797337384786822016000 bits

Sound Blaster Pro II 13413408559467676977764032000 bits

Sound Blaster Pro II 26826817118935353955528064000 bits

Sound Blaster Pro II 53653634237870707911056128000 bits

Sound Blaster Pro II 10730726847554141582211256000 bits

Sound Blaster Pro II 21461451795108283164422512000 bits

Sound Blaster Pro II 42922903590216566328845024000 bits

Sound Blaster Pro II 8584580718043313265769048000 bits

Sound Blaster Pro II 17169161436086626531538096000 bits

Sound Blaster Pro II 34338322872173253063076192000 bits

Sound Blaster Pro II 68676645744346506126152384000 bits

Sound Blaster Pro II 13735329148869301245230768000 bits

Sound Blaster Pro II 27470658297738602490461536000 bits

Sound Blaster Pro II 54941316595477204980923072000 bits

Sound Blaster Pro II 10988263319095441976186144000 bits

Sound Blaster Pro II 21976526638190883952372288000 bits

Sound Blaster Pro II 43953053276381767904744576000 bits

Sound Blaster Pro II 87906106552763535809489152000 bits

Sound Blaster Pro II 17581221310552707161878304000 bits

Sound Blaster Pro II 35162442621055414323756608000 bits

Sound Blaster Pro II 70324885242105828647513216000 bits

Sound Blaster Pro II 14064977048421165729506432000 bits

Sound Blaster Pro II 28129954096842331459012864000 bits

Sound Blaster Pro II 56259808193684662918025728000 bits

Sound Blaster Pro II 11251961638736932583605456000 bits

The lost files of Sherlock Holmes



En direct de 221 B Baker Street, voici l'interview du célèbre détective Sherlock Holmes à propos du dernier jeu d'aventure d'Electronic Arts dont il est le héros.

Y : Alors Sherlock, enfin de retour pour une nouvelle aventure. On parle d'un meurtre commis de manière assez sordide.

S : En effet, la victime Sarah Carroway a été égorgée d'une façon tellement caractéristique que l'inspecteur Leestrade de Scotland Yard pense que Jack l'éventreur est de retour à Londres.

Y : Vous ne semblez pas d'accord, pourquoi ?

S : Je ne voudrais pas trop m'ingérer mais après examen des différents indices trouvés sur le lieu du crime, il semblerait que le meurtrier soit tout autre que ce



JACK **PICK UP?** **INVENTORY** **JOURNAL**
ARMED **OPEN** **USE** **FILES**
ALKOHOL **CHESS** **CURE** **SET CUE**



Sherlock est aussi un grand sportif comme le montre cette arrestation.

bon vieux Jack !

Y : Pourquoi dites-vous ça ?

S : Premièrement Jack n'a jamais utilisé d'arsenic sur son scalpel, deuxièmement il n'a jamais commis de meurtre dans un lieu aussi éclairé.

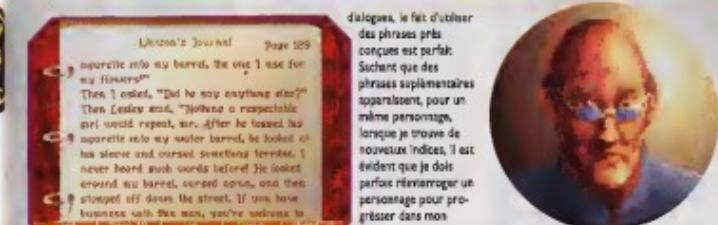
Y : Avez-vous une piste ?

S : J'ai demandé à Wiggins, un de mes irréguliers, de faire des recherches sur une fleuriste.

Y : Pourquoi une fleuriste ? Je ne vois pas le rapport !

S : Dans le loge de la victime, il y avait un bouquet de fleur accompagné d'une petite carte. Après analyse d'une fleur, je me suis aperçu que ces fleurs sont particulières. Il se doit pas y avoir beaucoup de fleuristes qui préparent leurs fleurs de cette manière. Grâce à cette information, j'envisage de nombreuses possibilités.

Y : Mon cher Sherlock, je vous permettre que je vous appelle ainsi, que pensez vous de la façon dont vous êtes représenté dans le jeu ?



Watson's Journal page 129
appréciez info my barrel, the one I use for my flinters?"
Then Lenley said, "What's a respectable sir would repeat, sir, after he had set his appréciez info my water barrel, he looked at his steamer and cursed something terrible. I never heard such words before! He looked around my barrels, cursed again, and then stepped off down the street. If you have business with this man, you're advised to just leave him alone."

S : Le graphisme me semble assez convenable, et j'aime beaucoup les couleurs. Je trouve que l'option qui permet de voir le titre du personnage auquel on parle est très bien faite, il est vital de voir la

dialogues, le fait d'utiliser des phrases prédéconçues est parfait. Sachant que des phrases supplémentaires apparaissent, pour un même personnage, lorsque je trouve de nouveaux indices, il est évident que je dois parfois réinterroger un personnage pour progresser dans mon enquête.

Y : Justement, n'avez-vous pas trop de mal à vous souvenir de tous les dialogues ? Ne risquez-vous pas d'omettre des déclarations importantes ?



consultez à tout moment.

Y : Merci de m'avoir reçu et bonne continuation dans votre formidable enquête. Watson : Tenez, voilà mes notes qui vous permettront de voir où en est Sherlock.



S : Pour ça pas de problèmes ! Watson note tout sur un calpin que je peut



Les connaissances scientifiques de Sherlock se limitent à la chimie, ce qui est suffisant pour analyser tous les indices.



S : Toutefois n'oubliez pas quand vous m'accompagnerez, "Lorsque vous avez décliné l'impossible, ce qui demeure, si improbable que cela puisse paraître, doit être la vérité".

GRAPHIQUE 16/20
SON 15/20
ANIMATION 14/20
DURÉE DE VIE 17/20



Watson, un
cavaliere et lucide,
mais peu disposé
à faire évoluer
son caractère.



Le barman du pub
prétend à tort que
l'assassin de la lucarne
n'est pas Holmes.



La personne suspecte
est une dame qui a
découvert le corps de
l'assassin dans la



John Watson, le
seul ami de la
dynastie, meilleur
allié pour
protéger la sœur à
l'autre extrême.



Dans la bibliothèque,
Holmes et Watson
discutent de l'assassinat
de la lucarne.

Watson est convaincu
que l'assassin de la
lucarne est un voleur.
Holmes ne l'admet pas.



Watson et Holmes
visitent un magasin
d'antiquités à Londres
pour déterminer si l'*assassin* est un voleur.

Watson pense que
l'assassin de la lucarne
est un voleur.



Watson et Holmes
visitent un magasin
d'antiquités à Londres
pour déterminer si l'*assassin* est un voleur.



Watson et Holmes
visitent un magasin
d'antiquités à Londres
pour déterminer si l'*assassin* est un voleur.



Watson et Holmes
visitent un magasin
d'antiquités à Londres
pour déterminer si l'*assassin* est un voleur.



Watson et Holmes
visitent un magasin
d'antiquités à Londres
pour déterminer si l'*assassin* est un voleur.



Watson et Holmes
visitent un magasin
d'antiquités à Londres
pour déterminer si l'*assassin* est un voleur.



Sherlock Holmes,
grand inventeur,
peintre amateur et
coiffeur... mais
aussi détective.



Watson, l'ami de
Holmes, n'a rien
à voir avec lui. Il
est tout à fait normal.



Watson, une gentille
lucarne, qui porte
un halo au-dessus
de sa tête, indique
l'assassinat.



Watson, l'ami de
Holmes, n'a rien
à voir avec lui. Il
est tout à fait normal.

LOTUS III

THE ULTIMATE CHALLENGE



Michel a toujours rêvé de conduire une Lotus. Il a corrétement croqué lorsqu'on lui a annoncé qu'il allait tester Turbo Lotus 3. Il a fallu quelques peu réaménager l'intérieur de la voiture, carpuissance oblige, mais cela ne l'a pas empêché de se lancer sur les circuits délirants du dernier né de l'équipe Magnetic Fields.

A fond la caisse Michel !

Fans de Lotus appréciez-vous à découvrir l'ultime course automobile. D'après les auteurs, Lotus III sera le dernier de la série et en voyant son contenu, on voit mal ce que les programmeurs de Gremlin pourraient ajouter de plus. Cette nouvelle mouture est une fantastique mixure des deux précédentes versions, avec en plus de nouveaux décors et un éditeur de

circuits que je qualifierais de révolutionnaire (cf encadré). La réalisation n'a pas bougé d'un pouce et elle est toujours aussi fabuleuse malgré l'arrivée du bon Crazy Cars II (Qu'est ce qu'ils ont tous à nous sortir des numéros trois - à ce sujet, vous pouvez vous jeter sur Benzil et Superonic



Tenez ! Voici la célèbre Lotus Turbo Esprit qui n'attend que vous...

nombre trois). Allez, je vais essayer de décorner un peu Lotus III pour vous plus grand plaisir. Après une intro fort jolie, vous vous trouvez sur l'écran des menus. Tous comme Lotus I et II, vous avez le choix entre vitesse automatique ou manuelle, à divers modes de contrôle et au mode un ou deux joueurs. J'ai le grand regret de vous annoncer que l'option link permettant de jouer à deux, trois ou quatre sur deux Amiga a disparu pour des raisons qui nous restent totalement incomprises. C'est bien dommage



mais on fait avec car, de toute manière, je reste en vaut la chandelle. Pour couper court aux critiques, Gremlin propose deux types de circuits : fermé ou tout en longueur dans le genre de



Le tableau futuriste avec le fabuleuse zone turbo qui vous emporte vers les hauts sommets grisants de la vitesse pure.

championnat ou si vous faut terminer parmi les dix premiers pour accéder au circuit suivant et le mode arcade où vous devez terminer la course dans le temps silencieux. D'origine, Lotus III vous propose 64 circuits regroupés selon



Lotus III, une mixture qui fonctionne toujours...

Out Run. Ce dernier type est bien sûr beaucoup plus intéressant, mais aussi beaucoup plus difficile. Deux sortes de compétitions sont

accessibles : le mode

trois niveaux. Ceux-ci sont suffisamment ardu pour vous retenir quelques temps. Il existe treize décors différents dont certains proviennent directement de



Loto II. Ainsi, vous allez retrouver les circuits sur autoroutes avec des voitures roulant en sens inverse, ceux dans le brouillard, etc... Parmi les nouveautés, j'ai apporté le circuit futuriste avec ses zones de turbo et ces aliments surpassants vous permettant de prendre les virages à fond sans tourner. J'aurais oublié. Loto III permet de "ploter" trois Lotus la Turbo Epté, l'Elan et enfin le prototype M250. Je dois



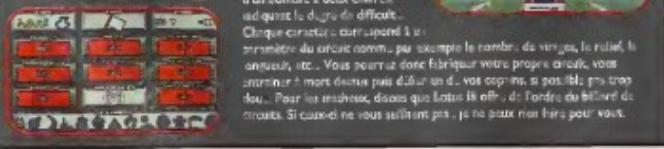
Que pensez-vous d'une ligne droite parallèle ? Mais attention, ne croyez pas que cela soit de tout repos. Volez le virage qui se prépare au loin...



L'éditeur de circuit révolutionnaire.

La grande nouveauté de Loto III provient de l'éditeur de circuits qui est d'un simplicité infinie, pour peu que vous sachiez taper sur le clavier. En effet, pour éditer un circuit, il suffit d'étoffer une série de modèles prévus, grâce à un nombre à deux chiffres indiquant la durée de difficulté.

Chaque caractère correspond à une première du circuit comme, par exemple le nombre de virages, le relief, le niveau, etc... Vous pourrez donc fabriquer votre propre circuit, vous entraîner et même dépasser plus d'un tiers de vos esprits, si possible pas trop doux. Pour les malades, dites que Loto III offre de l'ordre du millier de circuits. Si ceux-ci ne vous suffisent pas, je ne saurai rien faire pour vous.



DOMINIUM

Avec DOMINIUM, MICROIDS révolutionne le monde du Wargame et de la Simulation : DOMINIUM mêle action, stratégie, simulation dans un univers digne des plus grands auteurs de la SF.



Une confédération planétaire aux confins de la galaxie compte sur vous pour assurer la sécurité de son peuple et vous a confié les pleins pouvoirs....



- 10.000 configurations de jeu
- 7 environnements planétaires
- possibilité de jeu à 2 par connexion série/modem





SIEGE

Après avoir tenté d'envahir le château voisin en construisant un lapin en bois et s'être pris en retour quelques vaches normandes catapultées, Yann Renouard préfère maintenant tenter les sièges sur ordinateur, grâce au premier bon jeu de chez Minecraft !



Vous aurez compris que ce nouveau jeu de Minecraft est une simulation de sièges de châteaux, où vous

pourrez jouer soit les attaquants, soit les défenseurs, dans une bonne vingtaine de scénarios et en choisissant entre six difficultés de jeu. Les premiers sièges mettent en jeu des troupes assez simples à manier avec assez peu de matériel, contrairement aux sièges plus importants où vous disposerez de très nombreuses troupes et de matériel évolué. De chaque côté



on trouve des troupes de fantassins, des troupes d'élite, des ingénieurs, des archers, des magiciens, des héros et des alliés surréalistes tels que des élémentaires ou des golems (vous l'aurez compris, l'ambiance est très inspirée de Tolken). Tous les déplacements et les ordres sont accessibles par des icônes, ce qui donne une gestion et une utilisation du jeu très simple.

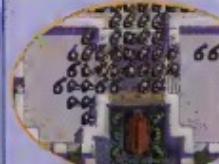
Le vrai problème est de concevoir une stratégie d'attaque ou de défense qui tienne la route, ce qui n'est pas si simple. Pour les défenseurs, pas de problème, il suffit d'attendre et de repousser les attaques en utilisant



Les orignaux occupent ? Pour elles les attaques sont superficielles. De toute manière leurs copains les élémentaires de feu les entendent brûler.



Besoins les méthodes archaïques, mais il dépend de la technique moderne : le tour d'attaque.



On a pas encore trouvés moyen pour renforcer les pentes avec le bétail. Très difficile mais fort peu moniable.

Pour les troupes que le combat au corps à corps (effroyant), il faut une salve. Devenir ingénieur et utiliser des catapultes.

Active Group

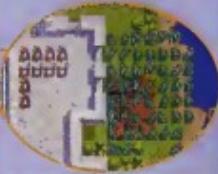
Available: 242



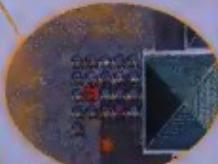
SIEGE A LA LOUPE !



Meuvons-nous vers les gars ! Nous sommes tombés sur les magiciens et ils n'ont pas l'air de bonne humeur.



Pourquoi ça tombe toujours sur nous chef ! Déjà qu'il a fallut passer le tour d'assaut sur cinq cent mètres, voilà que l'on tombe sur les magiciens les plus puissants.



D'accord, c'est pas beau de se planquer pendant que les copains se font massacrer sur les ramparts, mais le chef a dit que nous copies les troupes d'élites. C'est pourquoi on attend le bon moment pour intervenir. Compris ?



Alors vous l'avez entendu cette partie, on n'a pas hâte l'après-midi devant nous !

Touzes vos possibilités (ce qui en général se résume à arrêter les attaquants avec de l'huile bouillante et à les transformer en hérissons). Pour les attaquants, il faudra déjà ménager un chemin jusqu'aux murs du château en utilisant vos ingénieries pour construire des ponts et plus tard poser des échelles contre les créneaux.

Dans les grands scénarios, vos ingénieries pourront utiliser des tours de



siege, des catapultes, des ballistes et des bâtons (il est toujours plus simple de passer par la porte). Une fois la voie dégagée, à vous de choisir votre méthode d'attaque. Envoyez-vous d'abord les troupes de choc pour faire une brèche ou utilisez-vous la pietaine pour submerger les défenseurs ? Dans tous les cas, il faudra que votre drapeau flotte sur la forteresse à la fin du nombre de tours pré définis par le scénario pour gagner. Selon les scénarios, il pourra arriver que les défenseurs ou les attaquants soient vaincu, mais ça ne rend le jeu que plus passionnant.



Il est possible de créer votre propre scénario de manière très simple, ce qui vous promet un nombre infini d'heures de jeu. Le graphisme est de bonne qualité, mais surtout vous pourrez vous régaler en écoutant les cris de haine et de désespoir poussés par les

combattants. Rassurez-vous, il y a aussi des cris d'agonie ! Signe certain du grand intérêt de ce jeu, dès que quelqu'un commence une partie à la réception, tout le monde se précipite pour lui donner des conseils... J'adore ! Y.R.

GRAPHISME	12/20
SON	13/20
ANIMATION	15/20
DURÉE DE VIE	18/20

DES MILLIERS DE LOGICIELS A TELECHARGER AVEC QUICKTEL SUR 36 15 SM1



POUR RECEVOIR QUICKTEL, RETOURNEZ-NOUS LE BON CI-DESSOUS A :
SM1 - CMDS - 110, RUE SAINT-DENIS, 75002 PARIS OU PASSEZ VOTRE
COMMANDE SUR LE 36 15 51 51.

AVEC VOTRE ORDINATEUR ET VOTRE MODEM, ISSU UN MODÈLE COMPATIBLE,
RETRIEVEZ TÉLÉCHARGÉEZ CHAQUE SEMAINE DE NOUVEAUX LOGICIELS SUR
WWW. FAITES VOTRE CHOIX SUR LE SM1, LANCEZ QUETZETE, SUR
VOTRE MICRO POUR ATTENDRE QUELQUES MINUTES POUR RECEVOIR Votre PROGRAMME.
VOUS POUVEZ ALORS L'UTILISER ET LE GARDEZ CHEZ VOUS.
VOUS POUVEZ ENVOYER DES FICHIERS, ET VOUS PLAÎT, N'OUBLIEZ PAS L'INDIVIS-
UALITE : SM1 VOUS OFFRE UNE ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE POUR
VOUS CONSEILLER!
ALORS, DANS PLIE TANGER, VENEZ DÉCOUVRIR LA RICHESSE DE NOTRE
COLLECTION DE SOFTS SUR LE SM1.

BON DE COMMANDE SM1
je désire recevoir votre logiciel de Téléchargement QUICKTEL au prix de
 Logiciel seul : 20 francs Logiciel + câble : 100 francs
Mon adresse est :
 PC 386 PC 486 ATARI ST AMIGA MAC
Pour PC et ATARI ST indiquez le nombre d'unités de votre carte mère
 Cela me coûte : _____ francs Cela me coûte : _____ francs
Meilleur moyen pour déposer par chèque bancaire au postal
Mon nom : _____
Adresser à : _____
VTC _____
Code postal : _____

ZOOL

Si la ressemblance du testeur avec le héros du jeu testé est indispensable, ce n'est pas l'unique raison de la présence du nom de Yann ou bas de cette page. Il nous fallait en effet un être calme et sûr de lui, pour parvenir à maîtriser ce jeu complètement fou. Hélas ! Il a croqué et si vous voyez dans la rue, un être en imperméable et avec des lunettes de soleil, qui se dit poursuivi par des corottes et des bombons mangeurs-d'hommes, s'il vous plaît, romenez-le nous.



Cela fait un petit bout de temps que nous vous parlons de Zool, et bien ça y est, le voilà sur le marché. Première question qui vient à l'esprit, pourquoi un nom aussi bizarre ? Réponse, parce que ça convient très bien au ninja de la Nième dimension. Le but pour notre ninja fixon est de retrouver sa famille à travers l'univers. Pour cela il devra passer par six mondes différents et quels mondes ! Le premier est le monde des bonbons. Ça peut paraître ridicule, mais c'est ainsi ! Vous aurez à affronter des

dragées vengeuses, des bonbons anglais qui vous projettent des rigolades... Le boss à la fin du niveau est une sorte de bombardier, une abeille mutante qui n'a qu'une envie : vous brûler à mort. Le deuxième monde est celui de la musique où des tambours et des disques vous poursuivent jusqu'au boss qui s'appelle "Jennie, l'homme à la guitare tueuse". Vous pourrez par exemple utiliser les micros comme tremplins pour atteindre une plate-forme, les notes de musiques pour vous élever...

Le troisième monde est celui des fruits, des carottes qui ne sont pas amères et des bananes "bombardeurs". Si vous parvenez à



Ne rigolez pas, ce monstre est terriblement dangereux et effroyablement vicieux. Si par malheur vous êtes touché par les horribles bombes réglo-explosives de ce boss, vous ne reverrez pas votre chère famille de sitôt.



Robot qui vous empêchera de poursuivre votre quête vengeresse, mais un être beaucoup moins serviable. Le sixième vous transportera dans un milieu rempli de sacs de pop-corn et de pommes.



Non, ce n'est pas un pox de danse, c'est tout simplement une des armes d'attaque du zombie ninja trans-galactique.

Naturellement vous apprendrez que contrairement à ce que vous croyiez le pop-corn peut être morte (c'est vieilles un grain de pop-corn)

Zool est un jeu aux graphismes parfois sobres, doté d'une grande jouabilité !

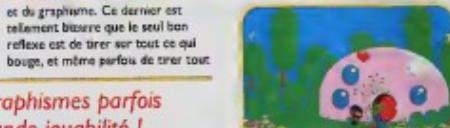
Vous l'avez compris, ce jeu sort complètement des sentiers battus par son originalité au niveau des monstres



court (par exemple, je me suis fait tourner par un bâton qui avait l'air tout à fait innocent). Le son est assez énervant,



et du graphisme. Ce dernier est tellement bizarro que le seul bon réflexe est de tirer sur tout ce qui bouge, et même parfois de tirer tout



mais tout est prévu pour vous taper sur le système dans ce jeu (j'ai horreur de me faire agresser par une fraise sur une musique rock). Les commandes de contrôle de Zool sont très simples, et vous serez surpris par la rapidité de votre ninja intergalactique (la vitesse



est cependant réglable). Certains déplacements, tel celui de la toupee zébrée, sont complètement étonnantes, et la facilité de s'accrocher au mur sera indépassable. En plus des tableaux normaux, si on peut les appeler ainsi, il y a des tableaux cachés dans lesquels vous êtes aux

commandes du
viseur
spatial

de Zool.
Pour ne pas
changer, le
décor est
défini à
souhait.
Vous
êtes tout
simplement dans ce qui
pourrait ressembler à
des veines ou des
artères et
naturellement
vous êtes
agressé par des
globules rouges, de
drôles de microbes et
par des globules blancs



Au nombre des pouvoirs extra-ordinaires du super-hyper-mega-extra-mega figure la possibilité de chevaucher les notes de musique mais attention aux amplificateurs vengeurs et aux disques fièrement rugueux.



qui se collent à vous pour vous freiner pendant que leurs copains vous font votre affaire. L'avantage de ces tableaux, c'est que vous n'entrez que pour gagner des bonus. Autrement dit, encore un bon moyen pour perdre des vies. De toutes manières, il vous faudra jouer de nombreuses fois à ce jeu avant de comprendre ce qui

dangereux et ce qui est juste là pour la forme. Pour les moins bons, ou les bêtés de jeu d'arcade, vous pourrez paramétrier le jeu. Entre 0 et 5 "Continue", déplacement avec ou sans inertie, vitesse de jeu, type de musique... Je vous souhaite bien du plaisir et merci qui n'ai jamais aimé, si les canottes, ni les pommes, j'ai enfin compris pourquoi Y.R.



85%
GRAPHIQUE
SON
ANIMATION
DURÉE DE VIE

15/20
15/20
16/20
16/20

Ultima VII

THE BLACK GATE™

LA PLUS IMPORTANTE NOUVELLE DÉCOUVRE ET LE NOUVEAU DE TOUTES LES TEMPS SUR UN SEUL JEU DANS UNE TOUTE NOUVELLE DIMENSION

Ultima VII est un jeu à l'ancienne utilisant la technique de l'animé générée par PC, le monde d'Ultima VIII offre des graphismes 3D, une dimension, avec un environnement gris, bleu et vert, tout est en mouvement, la réalisation est superbe, mais le jeu, le moins intéressant, ne fait pas dans la profondeur, il manque de contenu et de profondeur.

Subissez l'assaut de cette armada d'ennemis, descendez dans les grottes, combattez les dragons, sauvez les monstres et le cœur de Ultima, jouez avec les forces de

*Voix en français



*Texte français à l'écran

*Manuels en français

Disponible sur:
IBM PC et 100% compatible à 386 SX, 386 ou 486
Disques durs, haute densité, 3, 25" ou 2, 5"
Carte de son 3D
Moniteur VGA
Clavier à 101 touches
Classement Aute : Roland MT-32, L-PC-1, CMS Sound Blaster
+ lecteur de disquette pour les versions anglaises

ORIGIN

We create worlds.



MINISTRY
OF SOUND

the SUMMONING

La Bretagne est le pays des légendes et des druides. S'il n'en n'a pas encore la langue barbe, Yann, notre breton adoré s'est cependant passionné pour tout ce qui est héroïc-fantasy et jeux de rôle. Depuis sa plus tendre enfance il est même persuadé d'être l'élu. Voici donc ses derniers délires anériques.



Dans la série des jeux de rôle Made in SSI, voilà The Summoning. Ce jeu pourra parfois quelques au premier abord, mais il se révèle passionnant en y regardant de plus près et avec quelques heures de jeu derrière soi. Pour changer parfois en premier des débuts. Il est évident que le graphisme est pré-historique, avec une qualité d'image qui pourrait rebuter plus d'une personne, surtout après la sorte de produits aux graphismes utilisant parfaitement le mode VGA couleur. Le son est presque à mourir de rire de par son manque de présence et de qualité.

Nous voilà débarqués dans des cotés négligés, passons aux choses sérieuses. Le scénario est très traditionnel, il vous faut trouver et tuer un sorcier qui une fois de plus rêve de conquérir le monde entier (mon dentier, mon dentier), mais



celui-ci va plus loin encore, car il veut en plus tuer son dieu et prendre sa place. Sur le passage de ses armées, se trouve le conseil des sages, qui pour corriger ce vil magieon, va lancer un sort d'invocation afin d'amener un puissant personnage qui pourra pénétrer dans la forteresse du sorcier et le vaincre. Vous l'avez compris, la personne concernée,



Après chaque quête importante, vous aurez droit à une petite animation qui sera très sympathique la plupart du temps.



c'est vous. La création de votre héros est très simple et elle est agrémentée de superbes images. Le début de l'aventure vous propose deux options : soit vous parcourrez trois niveaux de préparation avant de rentrer dans le vif du sujet, soit vous entrez directement dans un des



premiers niveaux du labyrinthe qui mène à la forteresse du sorcier. Je vous l'avoue, il est préférable de faire les trois niveaux de préparation afin de s'équiper correctement. Les cinq niveaux suivants ne sont franchement pas durs. Il vous suffira de rentrer dans toutes les pièces



Une fois en possession de tous les signes, les petits malins pourront toujours essayer de trouver des sorts avant d'avoir eu accès aux parchemins.



Nen seulement il est difficile d'avoir accès aux salles où sont entreposés des trésors, mais en plus elles sont souvent piégées et infestées de monstres.



que vous trouverez pour être sûr de ne rien louper. Après avoir trouvé les trois morceaux d'une clé, vous aurez accès aux trois niveaux élémentaires. Là commence le sport, car il se vous suffira plus de taper dans tout ce qui bouge, il faudra en plus réfléchir pour résoudre de très intéressantes énigmes. Pour finir le jeu, il vous faudra parcourir quarante niveaux, ce qui vous promet de longues soirées au coin de l'ordinateur.



La gestion de votre personnage se fait entièrement à la souris. L'équipement que vous pouvez transporter dépend de la force que vous possédez. Vous aurez à disposition quatre types différents de catégorie d'armes. Il est préférable de

FUNWARE

LOTUS 3
230F/230F

AMIGA/ATARI

CAMPAGN



Toute la partie critique de votre personnage vous entraînera à trouver une succession d'actions très originales. Vos choix détermineront l'arme ou la forme de magie que vous maîtriserez le mieux au départ. Ne faites pas l'erreur de n'utiliser que vos compétences favorites, cela vous coûterailler très cher dans les niveaux de la deuxième partie.

tous développer car on ne sait pas quelle sera l'arme ultime (on parle dans les bas fonds d'une épée du nom de warmerong). La magie est compartimenté en quatre spécialités. Chacune à son intérêt, et le système de magie est original puisqu'il est basé sur un code gestuel. Une combinaison de ce qui ressemble à un

langage pour sourd-muet vous permet de lancer les sorts instantanément même en combat. Les sorts vous seront procurés par des parchemins que vous trouverez dans le labyrinthe. Il suffira de noter la succession de signes pour mémoriser le sort. Votre progression dans la maîtrise des armes et de la magie

est dépendante de l'utilisation de vos compétences. Plus vous en utiliserez une, plus vous monterez dans l'art de la magie. Naturellement vous avez une option qui vous dessine la carte des endroits parcourus par votre héroïne, option accessible à la mode et qui a son intérêt. Ce jeu pourra sembler un peu plus classique mais après de nombreuses heures de jeu, je vous promets que l'on ne s'ennuie pas et que l'en tombe rapidement sous le charme. Un dernier détail qui peut être gênant, les supergénies ont une dimension inutile. En effet elles peuvent atteindre jusqu'à huit cents fois excess, ce qui permet de comprendre l'option pour effacer des sauvegardes. Un jeu bien sympathique qui aurait mérité une meilleure réalisation.

Y.R.



83%	GRAPHISME	12/20
	SON	12/20
	ANIMATION	12/20
	DURÉE DE VIE	18/20



SUPER NES

ADAMS JAMES 480F
P-2100 490F
SHOOT 'EM SHOT 490F
TOUR GOLF 490F
SELON 490F
ACTION REPLAY PRO 890F ADAPTATEUR CART. US 1290F

MEGADRIVE

CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO 545F

QUICKLICK SV 401

PRO 2 + STOCK

TYPE AVION OS 134

TYPE HELICOPTERE GS 190

MARSETTES

KID CAMELION

LAIR OF THE BEAST

MARIO LEMIEUX

MERCIS

MICKEY MOUSE CASTLE

OLYMPIC GOLD

OUI SUN

PACIFIC GOLF

PASSION STAR 3

PIT FIGHTER

POKE MONST

RAMPAGE

ROBODOG

ROBONIC

ROBBIE THUNDER 2

SHADOW OF THE BEAST

SHINING IN THE DARKNESS

SNAIL FORCE 2

SOULS N GHOSTS

GOLDEN AXE 2

SUPER MONACO GP 2

TAZMANIA TORNATOR

TOE JAM AND PEARL

BINTER CHALLENGE

WETEN

WIND COMMANDER

WORLD WIDE 2000

WORLDSTAR TRISTAR SV 127

WORLDSTAR AUTO 150

WAVETTE 155 TYPE AIRON

WAVETTE MARTIAN 150F

WAVETTE MARS 150F

LECTEUR EXTRAS 3.8

EXT. MEM. 512 KB avec BASIC

EXT. MEM. 512 KB avec BASIC

EXT. MEM. 512 KB avec BASIC

EXT. MEM. 1 Mo AMIGA 800

EXT. MEM. 1 Mo AMIGA 1200

EXT. MEM. 1 Mo AMIGA 1600F

EXT. MEM. 2 PORTS OS 120 128F

MARSETTES

TOPSTAR SV 227

TOPSTAR DV 227

TOPSTAR 128F

TOPKID SPIDERING

TOPFIRE 230F

TOPFIRE AVION OS 151

TOPFLIGHT 140F

TOPGAMES 130F

NICKY BOOM

Chez Microïds, on pète le feu ! Après le séduisant Dominium, l'éditeur sort en effet un jeu d'arcade flamboyant, une première pour la société qui axe plus généralement ses développements autour de la simulation. L'occasion pour Christien Raux de retrouver sa jeunesse !



Le scénario de Nicky Boom reprend un thème classique : la vaine sorcière et les paupiers animaux transformés en créatures belleques. Ne trouvant pas cette fresque assez prétexte, l'ignble personnage vient de capturer le grand père de Nicky. Ce dernier doit donc affronter huit niveaux infestés de pièges pour retrouver son papa. Dès les premières scènes, le joueur est accueilli par une musique qui accompagne les pas du héros à la perfection. Afin de ne pas lasser, le programme change de composition lors des passages au stades supérieurs. Les bruitages, lorsque Nicky s'assote ou Nicky



Lemming (nous vous laissons le soin de faire de véritables jeux de mots) sont pour le plaisir digitalisé, ce qui n'est pas sans rappeler le célèbre OH ! NO possédé avec entraînement par le cœur des Lemmings Rouges enregistré à Lemmingland. Côté action, le logiciel se tient à mi-chemin entre Rock

partout pour déjouer des passages secrets. C'est l'une des grandes richesses de Nicky Boom. Les décors regorgent en effet d'escœurs cachés au

Un jeu qui malgré ses graphismes enfantins, séduira aussi les plus grands !

Dangerous et à un moindre degré à Mania. Les mondes visités sont de gigantesques labyrinthes qui scrollent dans tous les sens. Il existe un parcours type, mais nous vous conseillons vivement de fouiller un peu

sol, au plafond (auquel cas Nicky doit se cogner la tête contre la roche), de drôles de débrouilles et diversités derrière des briques déstructurées ou encore des mécanismes et leviers soigneusement



disposés sans oublier des téléporteurs partout déroulant (pour ne pas dire des pièges à...). De son côté le petit Nicky possède de nombreux atouts. A



commencer par ses trognois de pommes qu'il balance pour détruire les bâtons de la sorcière à moins qu'il ne détruise les antennes en leur sautant dessus. Au fil de jeu, il peut également récupérer des armes plus efficaces, telle la myrtille (qui rebondit partout à l'écran) ou la grosse orange assez dévastatrice. Son escarpe contient aussi des bombes à retardement qui permettent de détruire



La réflexion n'est pas exclusive de ce jeu car il vous faudra trouver les passages secrets et le manège d'éviter les mouvements les plus imprécis

en cendre des blocs de pierres ou de libérer certains bonus. On y trouve de même des boules explosifs qui vont permettre de faire tomber des bonus perchés en hauteur sur des plates-formes. Enfin, Nicky peut devenir invulnérable en



GRAPHIQUE	16/20
SON	18/20
ANIMATION	17/20
DURÉE DE VIE	15/20



Curse of Enchantria

Curse en anglais, ça veut dire maladie ! Et ce jeu est un peu médiocre à la rédaction. Tout d'abord, la version "test" qui est arrivée ne fonctionnait vraiment bien. Ensuite, Yann, qui devait tester le jeu, a soudainement été pris d'une crise de sommeil. Didier, qui avait promis de prendre la suite, a été retrouvé complètement saoul, la tête plongée dans un conveaux du 18^e. Finalement, c'est Olivier Canou qui a eu le courage d'affronter le premier jeu d'aventure de Core !



C'est par ce que l'on peut appeler une mauvaise journée que commence cette aventure pour le pauvre Bradley. En effet, ce jeune homme connaît tranquillement au Baseball lorsque trois sorcierides d'une autre dimension (le royaume d'Enchanted) l'attrapent dans leur royaume. Elles avaient besoin de lui en plus d'assembler pour la concoction



d'un sort destiné à les garder jeunes. Pas de peur, c'est tombé sur vous... "Y'a des jours comme ça où on ferait mieux de rester au lit. Vous commencez donc cette aventure enchainé dans une geôle obscure du château des dites sorcières. Il ne vous reste plus qu'à vous en échapper et à trouver un moyen pour retourner dans votre dimension... Profitez-en !"



Le jeu se joue sur une fenêtre plein écran, ce qui est toujours plaisant, l'interface utilisateur étant gérée à travers un système d'icônes que vous activez en cliquant le bouton droit de la souris. Chaque icône représentant un type d'action ouvrant une seconde série d'icônes représentant les objets sur lesquels vous pourrez exercer l'action demandée, et ainsi de suite... C'est un peu déroutant au début, mais en s'y faisant vite et en fin de compte, c'est

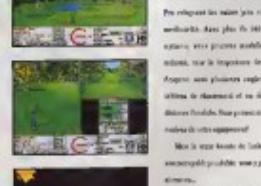


Links 386 pro.
Les autres ne sont
que des amateurs.



Est essentiellement composé de température

Le graphisme de l'éditeur EC Comptabilité a également été étudié pour être en harmonie avec le thème du présent ouvrage.



A serious PC experience

assez pratique. La progression dans l'aventure est assez laborieuse, en ce sens que chaque pièce contient une ou plusieurs énigmes qui nécessiteront un peu de réflexion, pas mal de sens de l'observation et beaucoup d'imagination. Pourquoi imagination ? Et bien parce qu'il est impossible de parler de ce logiciel sans aborder l'humour qui l'imprègne.



ne veut pas dire non plus que le jeu soit trop facile. En fait ce jeu est vraiment conçu pour s'amuser. Graphismes plein écran, bonne jouabilité, amorce BD de qualité et humour à gogo font de Curse of Enchanted un jeu que l'on a du mal à quitter. Le seul reproche que l'on puisse faire, c'est l'absence notable d'ambiance musicale qui aurait encore rajouté un plus non négligeable aux qualités de ce jeu. En effet seuls quelques bruitages (très rares) étaient présents sur la version testée. En définitive si vous avez envie de sortir des sentiers battus et de passer un bon moment, de détente et de rigolade, ce jeu est fait pour vous. O.C.



plus les animations sont extrêmement nombreuses et surtout rigolotes. En fait, on a l'impression de se retrouver au cœur d'un dessin animé (pas japonais !) il y a plus de quatre couleurs et largement plus d'une image seconde), et la version Amiga est à peine moins belle. La jouabilité est également assez bonne, et il est rare que l'on se retrouve bloqué très longtemps sur une énigme, ce qui

84%	GRAPHIQUE	16/20
	SON	08/20
	ANIMATION	15/20
	DURÉE DE JEU	16/20



En effet, si vous aimez les jeux d'aventure sérieux et réalistes, Curse of Enchanted n'est pas fait pour vous. Les graphismes, les situations même les énigmes sont faites de façons à vous faire sourire tout le temps, si ce n'est carrément à vous faire franchement rigoler...

La réalisation n'est pas non plus à la traîne. Comme vous pouvez le voir, les graphismes sont franchement jolis, et ce



DONNEZ UNE VRAIE VOIX A VOTRE PC.

AVEC
MEDIA  VISION



100 % Compatible ADLIB
et SOUNDBLASTER



THUNDERBOARD

Dotée d'un filtre dynamique, la Thunderboard vous offrira un son très cristallin. Ses avantages : 1 synthétiseur 11 voix FM, 1 émulateur et 1 lecteur numérique.

La carte comprend :

- 1 port Joystick, 1 entrée micro,
- 1 sortie haut parleur et 1 amplificateur intégré.



PRO AUDIO SPECTRUM PLUS

Carte sonore possédant 20 voix stéréo, permettant de piloter un CR 80M SC 81, elle échantillonne et reproduit les sons sur 8 bits de 2 à 44 KHz en Stéréo. Disposse d'une entrée micro, d'une interface midi, d'un port joystick, d'un amplificateur stéréo et de 7 logiciels synthétisant son, texte et paroles. Pour DOS et WINDOWS 3.0 et plus.



PRO AUDIO SPECTRUM 16

Grande soeur de la Thunderboard, elle a les mêmes spécificités. En plus elle fonctionne avec WINDOWS 3.1, est livrée avec 5 logiciels qui vous permettront d'exploiter les effets sonores, de piloter 1 synthétiseur, 1 calendrier partant, de créer des effets spéciaux... Pour tous les possesseurs de WINDOWS.



THUNDERBOARD - WINDOWS

Grande soeur de la Thunderboard, elle a les mêmes caractéristiques et donnera votre PC d'un son 16 bit, une interface rapide IBM PC 31 pour piloter un CD ROM, ENTièrement COMPATIBLE MPC, elle met un orchestre dans PC avec son synthétiseur 20 voix stéréo vous rappelant de son laser. 7 logiciels livrés avec vous adorerez à en tirer le meilleur profit.



AUDIOFORT

Utilise la technologie du "son transportable" pour fournir un module audio entièrement intégré. Se connecte directement, à tout port parallèle compatible d'ordinateurs IBM PC/AT ou PS/2. Conçus pour optimiser WINDOWS 3.1. Audiofort est doté de 2 formes de sortie audio, d'une synthèse FM à timbres multiples. Utilisé pour tous les postes.



THUNDER AND LIGHTING

Carte idéale pour fonctionner avec WINDOWS 3.1, combine une carte graphique super VGA (1.6 millions de couleurs) et une carte son digital 8 bits de 2 à 22 KHz. Elle est entièrement compatible avec thunderboard, Sound Blaster et Adlib et est dotée de 4 sorties de diverses, Audio et Graphic pour windows 3.1 et d'un port joystick.



Disponibles chez
tous les bons
revendeurs.



Produits Distribués par INNELEC
CENTRE D'ACTIVITÉS DE L'OURcq
45 RUE DELIZY
93692 PANTIN CEDEX



Non content de sauter partout, Doodle Bug peut également nager ! On se croirait presque dans Super Mario...



Contreirement au héros du jeu, Didier a lui réussi à retrouver sa princesse adorée depuis plusieurs mois. Il s'est donc tout de suite pris d'affection pour le petit personnage du jeu de Core Design et depuis quelques temps il ne cesse de gribouiller sur son bureau des parapluies, des ballons... Allez comprendre ?



Le monde de Doodle Bug est vraiment digné des meilleurs jeux du genre, joli,趣ique et déroutant.



Core Design nous surprendra toujours. Non content de nous sortir des produits de très bonne facture, ils ont en plus le don pour trouver des produits externes intéressants. Doodle Bug en est un exemple frappant, avec un petit jeu d'arcade mignon comme tout qui leur a été préparé par un programmeur indépendant quasiment illégal. Vous y jouez



Doodle Bug peut également utiliser des moyens de transport variés. Voici le moyen lui permettra de terminer le niveau...



le rôle de Doodle Bug, un petit scarabée parti à la recherche de la fille du roi du monde de Cartosia, enlevée par un méchant monstre ! Vous avez pour seule arme une panoplie de crayon magiques. Lorsque vous les lancez, ils peuvent soit détruire un ennemi soit se transformer en un objet fort utile. Vous avez ainsi la



Le monde enseigné rappelle vivement le début de *Fire & Ice*. Combattre les engouements et les monstres étranges,

position verte qui vous couvre d'un bouclier protecteur, le balai avec lequel vous pourrez vous accrocher pour vous envoler et atteindre des plate-formes autrement inaccessibles, la montre qui paralyse les ennemis pendant quelques secondes; des bombes qui font tout exploser à l'écran... En outre, un peu comme Sonic, notre petit baroudeur peut sauter et tournoyer sur lui-même, déroulant alors les ennemis qu'il touche. Mais ce n'est pas tout ! Vous trouverez tout au long de votre randonnée sauvage quelques moyens de transport pour le moins surprenant. Vous



pourrez aussi utiliser un sous-marin, naviguer sur le dos d'un dragon, piloter un vaisseau spatial ou un hélicoptère.

Les cinq mondes que vous allez explorer se composent de trois niveaux chacun, plus une séquence finale où vous affronterez un des cinq monstres de fin de niveau. Si la fenêtre de jeu s'avère assez petite, vous rencontrerez par contre des sprites assez gros. Les graphismes sont vraiment drôles et sympathiques, avec tout plein de couleurs et un scrolling différentiel multidirectionnel sur Amiga. Les musiques et les bruitages sont parlants pour ce type de jeu. La version que nous avons testée avait encore un léger problème de justesse, qui rendait le jeu vraiment difficile à finir, mais les programmeurs étaient en train d'y remédier.

Doodle Bug est donc un charmant petit jeu d'arcade qui devrait combler les amateurs du genre et les autres.

D.L.



Dans les caves, les païques sont nombreux, un peu trop d'ailleurs pour les joueurs débutants...



...mais fort heureusement, de nombreux bonus permettent de aider pour venir à bout du monstre final !



18%

GRAPHISME	15/20
SON	15/20
ANIMATION	15/20
DURÉE DE VIE	15/20

004075 2 020 1 0 0 1

004075 2 020 1 0 0 1

AIR WARRIOR

ON-LINE - Simulateur de vol - Testé sur PC - Disponible sur PC

Ce petit simulateur est bien moche ! Les graphismes sont très pauvres, les sons assez faibles... Heureusement l'animation est fluide (y manquerait plus que ça !) Il faut pourtant signaler que ce jeu est orienté sur la communication entre joueurs, et permet ainsi à 40 joueurs de se battre sur le théâtre des opérations, de former des escadrilles, communiquer, lancer des raids via les pays d'autres joueurs, réapprovisionner ses bases, et tout ça avec des avions stant de la 1^{re} guerre mondiale au dernier jet de l'US Air Force. Un 3615 est même prévu pour vous permettre d'affronter d'autres joueurs (on aurait préféré un 3614...) Si vous avez un modem ce jeu vous séduira sûrement, et pour ce public privilégié je donnerais à ce produit la note de 80% sinon, laissez tomber.

O.C.

INTERET: 25%

RED ZONE

Edition : ESYGNISIS - Course de moto - Testé sur Amiga

Un véritable jeu de moto, le F missile ! Grand feu dans le ciel, une course à faire. Cette fois-ci, il n'y a pas de zones mais un gîte dans lequel il faut arriver en 1^{re} pour gagner. L'ennemi en fait moins bien que nous dans le feu. Il faut donc, avec un certain sens du risque, faire le meilleur pour gagner. La course est assez rapide mais malheureusement, il faut faire un peu de saut et de virage pour arriver au but. C'est assez difficile. Chacun ses trois tours pour faire 60.

M.H.

INTERET: 32%

LIVERPOOL

GRANDSLAM - Simulation de foot - Testé sur Amiga - Disponible sur Amiga

Qui voulait voir, après la coupe du Sénégal Soccer, il est bien défié d'escrocher à un nouveau jeu de foot tant le succès est quasi-parfait. Malgré de nombreuses options et un effet 3D (comme Striker) assez impressionnant, on reste finalement sur un fil. Bruf, all droit sorti ! Y a quatre ans, Liverpool sortit un bon jeu.



Montez...
M.H.

INTERET: 35 %

AQUATIC GAMES

MILLENNIUM - Jeu d'arcade - Testé sur Amiga - Disponible sur Amiga

Dans la série des sans intérêt, Aquatic games vous permettra

d'aller au beau, participer avec une grenouille

s aux olympiades aquatiques. L'idée pourrait être bonne mais je comprends le dérangement de certaines grenouilles dans leur mare lorsqu'elles pensent qu'elles vont devoir concourir dans la série d'épreuves les plus ridicules jamais pensées. Pour la paix, l'heure entre le trampoline sur éponge ou le trampoline sur la corde à sauter,

Y.R.

INTERET : 50%

ROBOSPORTS

MATRIX - Jeu de stratégie - Testé sur Amiga - Disponible sur Amiga et Macintosh

Apprenez à vivre en robot, pour la réalisation des meilleurs résultats, le meilleur des meilleurs résultats, malheur aux autres. Mais alors, pourquoi faire une partie de robots dans la maison ?

Il faut essayer pour pas finir le matin à 10h, parfois il est difficile de faire une partie de robots dans la maison.

Malheureusement avec la sorte prochaine

de jeux tels que

Doodie Bug ou Nicky Bomm. Vous y dirigez un taxi préhistorique à bord d'une espèce de machine volante bizarre. Vous devez acheminer les passagers à la destination demandée tout en évitant les nombreux dangers et obstacles qui vous attendent.



Pas mal fait et drôle, Ugh devient hélas très rapidement lassant et répétitif.

D.L.

INTERET: 59%



VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN ©

EP 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE
DU MAGASIN OU DU SITE
WWW.CENTURY-SOFT.COM
TÉLÉPHONE 03 88 26 88 26

ATARI

AMIGA

PC	ATARI	AMIGA
ED. CONSTRUCTION SET	ED. CONSTRUCTION SET	ED. CONSTRUCTION SET
ED. TRANSPORTATION SET	ED. TRANSPORTATION SET	ED. TRANSPORTATION SET
ED. FIELD	ED. FIELD	ED. FIELD
ED. AIR FORCE	ED. AIR FORCE	ED. AIR FORCE
ED. POLICE	ED. POLICE	ED. POLICE
ED. FIRE DEPARTMENT	ED. FIRE DEPARTMENT	ED. FIRE DEPARTMENT
ED. MEDICAL	ED. MEDICAL	ED. MEDICAL
ED. POLYGRAPH	ED. POLYGRAPH	ED. POLYGRAPH
ED. POLICE PATROL	ED. POLICE PATROL	ED. POLICE PATROL
ED. POLICE PATROL 2	ED. POLICE PATROL 2	ED. POLICE PATROL 2
ED. POLICE PATROL 3	ED. POLICE PATROL 3	ED. POLICE PATROL 3
ED. POLICE PATROL 4	ED. POLICE PATROL 4	ED. POLICE PATROL 4
ED. POLICE PATROL 5	ED. POLICE PATROL 5	ED. POLICE PATROL 5
ED. POLICE PATROL 6	ED. POLICE PATROL 6	ED. POLICE PATROL 6
ED. POLICE PATROL 7	ED. POLICE PATROL 7	ED. POLICE PATROL 7
ED. POLICE PATROL 8	ED. POLICE PATROL 8	ED. POLICE PATROL 8
ED. POLICE PATROL 9	ED. POLICE PATROL 9	ED. POLICE PATROL 9
ED. POLICE PATROL 10	ED. POLICE PATROL 10	ED. POLICE PATROL 10
ED. POLICE PATROL 11	ED. POLICE PATROL 11	ED. POLICE PATROL 11
ED. POLICE PATROL 12	ED. POLICE PATROL 12	ED. POLICE PATROL 12
ED. POLICE PATROL 13	ED. POLICE PATROL 13	ED. POLICE PATROL 13
ED. POLICE PATROL 14	ED. POLICE PATROL 14	ED. POLICE PATROL 14
ED. POLICE PATROL 15	ED. POLICE PATROL 15	ED. POLICE PATROL 15
ED. POLICE PATROL 16	ED. POLICE PATROL 16	ED. POLICE PATROL 16
ED. POLICE PATROL 17	ED. POLICE PATROL 17	ED. POLICE PATROL 17
ED. POLICE PATROL 18	ED. POLICE PATROL 18	ED. POLICE PATROL 18
ED. POLICE PATROL 19	ED. POLICE PATROL 19	ED. POLICE PATROL 19
ED. POLICE PATROL 20	ED. POLICE PATROL 20	ED. POLICE PATROL 20
ED. POLICE PATROL 21	ED. POLICE PATROL 21	ED. POLICE PATROL 21
ED. POLICE PATROL 22	ED. POLICE PATROL 22	ED. POLICE PATROL 22
ED. POLICE PATROL 23	ED. POLICE PATROL 23	ED. POLICE PATROL 23
ED. POLICE PATROL 24	ED. POLICE PATROL 24	ED. POLICE PATROL 24
ED. POLICE PATROL 25	ED. POLICE PATROL 25	ED. POLICE PATROL 25
ED. POLICE PATROL 26	ED. POLICE PATROL 26	ED. POLICE PATROL 26
ED. POLICE PATROL 27	ED. POLICE PATROL 27	ED. POLICE PATROL 27
ED. POLICE PATROL 28	ED. POLICE PATROL 28	ED. POLICE PATROL 28
ED. POLICE PATROL 29	ED. POLICE PATROL 29	ED. POLICE PATROL 29
ED. POLICE PATROL 30	ED. POLICE PATROL 30	ED. POLICE PATROL 30
ED. POLICE PATROL 31	ED. POLICE PATROL 31	ED. POLICE PATROL 31
ED. POLICE PATROL 32	ED. POLICE PATROL 32	ED. POLICE PATROL 32
ED. POLICE PATROL 33	ED. POLICE PATROL 33	ED. POLICE PATROL 33
ED. POLICE PATROL 34	ED. POLICE PATROL 34	ED. POLICE PATROL 34
ED. POLICE PATROL 35	ED. POLICE PATROL 35	ED. POLICE PATROL 35
ED. POLICE PATROL 36	ED. POLICE PATROL 36	ED. POLICE PATROL 36
ED. POLICE PATROL 37	ED. POLICE PATROL 37	ED. POLICE PATROL 37
ED. POLICE PATROL 38	ED. POLICE PATROL 38	ED. POLICE PATROL 38
ED. POLICE PATROL 39	ED. POLICE PATROL 39	ED. POLICE PATROL 39
ED. POLICE PATROL 40	ED. POLICE PATROL 40	ED. POLICE PATROL 40
ED. POLICE PATROL 41	ED. POLICE PATROL 41	ED. POLICE PATROL 41
ED. POLICE PATROL 42	ED. POLICE PATROL 42	ED. POLICE PATROL 42
ED. POLICE PATROL 43	ED. POLICE PATROL 43	ED. POLICE PATROL 43
ED. POLICE PATROL 44	ED. POLICE PATROL 44	ED. POLICE PATROL 44
ED. POLICE PATROL 45	ED. POLICE PATROL 45	ED. POLICE PATROL 45
ED. POLICE PATROL 46	ED. POLICE PATROL 46	ED. POLICE PATROL 46
ED. POLICE PATROL 47	ED. POLICE PATROL 47	ED. POLICE PATROL 47
ED. POLICE PATROL 48	ED. POLICE PATROL 48	ED. POLICE PATROL 48
ED. POLICE PATROL 49	ED. POLICE PATROL 49	ED. POLICE PATROL 49
ED. POLICE PATROL 50	ED. POLICE PATROL 50	ED. POLICE PATROL 50
ED. POLICE PATROL 51	ED. POLICE PATROL 51	ED. POLICE PATROL 51
ED. POLICE PATROL 52	ED. POLICE PATROL 52	ED. POLICE PATROL 52
ED. POLICE PATROL 53	ED. POLICE PATROL 53	ED. POLICE PATROL 53
ED. POLICE PATROL 54	ED. POLICE PATROL 54	ED. POLICE PATROL 54
ED. POLICE PATROL 55	ED. POLICE PATROL 55	ED. POLICE PATROL 55
ED. POLICE PATROL 56	ED. POLICE PATROL 56	ED. POLICE PATROL 56
ED. POLICE PATROL 57	ED. POLICE PATROL 57	ED. POLICE PATROL 57
ED. POLICE PATROL 58	ED. POLICE PATROL 58	ED. POLICE PATROL 58
ED. POLICE PATROL 59	ED. POLICE PATROL 59	ED. POLICE PATROL 59
ED. POLICE PATROL 60	ED. POLICE PATROL 60	ED. POLICE PATROL 60
ED. POLICE PATROL 61	ED. POLICE PATROL 61	ED. POLICE PATROL 61
ED. POLICE PATROL 62	ED. POLICE PATROL 62	ED. POLICE PATROL 62
ED. POLICE PATROL 63	ED. POLICE PATROL 63	ED. POLICE PATROL 63
ED. POLICE PATROL 64	ED. POLICE PATROL 64	ED. POLICE PATROL 64
ED. POLICE PATROL 65	ED. POLICE PATROL 65	ED. POLICE PATROL 65
ED. POLICE PATROL 66	ED. POLICE PATROL 66	ED. POLICE PATROL 66
ED. POLICE PATROL 67	ED. POLICE PATROL 67	ED. POLICE PATROL 67
ED. POLICE PATROL 68	ED. POLICE PATROL 68	ED. POLICE PATROL 68
ED. POLICE PATROL 69	ED. POLICE PATROL 69	ED. POLICE PATROL 69
ED. POLICE PATROL 70	ED. POLICE PATROL 70	ED. POLICE PATROL 70
ED. POLICE PATROL 71	ED. POLICE PATROL 71	ED. POLICE PATROL 71
ED. POLICE PATROL 72	ED. POLICE PATROL 72	ED. POLICE PATROL 72
ED. POLICE PATROL 73	ED. POLICE PATROL 73	ED. POLICE PATROL 73
ED. POLICE PATROL 74	ED. POLICE PATROL 74	ED. POLICE PATROL 74
ED. POLICE PATROL 75	ED. POLICE PATROL 75	ED. POLICE PATROL 75
ED. POLICE PATROL 76	ED. POLICE PATROL 76	ED. POLICE PATROL 76
ED. POLICE PATROL 77	ED. POLICE PATROL 77	ED. POLICE PATROL 77
ED. POLICE PATROL 78	ED. POLICE PATROL 78	ED. POLICE PATROL 78
ED. POLICE PATROL 79	ED. POLICE PATROL 79	ED. POLICE PATROL 79
ED. POLICE PATROL 80	ED. POLICE PATROL 80	ED. POLICE PATROL 80
ED. POLICE PATROL 81	ED. POLICE PATROL 81	ED. POLICE PATROL 81
ED. POLICE PATROL 82	ED. POLICE PATROL 82	ED. POLICE PATROL 82
ED. POLICE PATROL 83	ED. POLICE PATROL 83	ED. POLICE PATROL 83
ED. POLICE PATROL 84	ED. POLICE PATROL 84	ED. POLICE PATROL 84
ED. POLICE PATROL 85	ED. POLICE PATROL 85	ED. POLICE PATROL 85
ED. POLICE PATROL 86	ED. POLICE PATROL 86	ED. POLICE PATROL 86
ED. POLICE PATROL 87	ED. POLICE PATROL 87	ED. POLICE PATROL 87
ED. POLICE PATROL 88	ED. POLICE PATROL 88	ED. POLICE PATROL 88
ED. POLICE PATROL 89	ED. POLICE PATROL 89	ED. POLICE PATROL 89
ED. POLICE PATROL 90	ED. POLICE PATROL 90	ED. POLICE PATROL 90
ED. POLICE PATROL 91	ED. POLICE PATROL 91	ED. POLICE PATROL 91
ED. POLICE PATROL 92	ED. POLICE PATROL 92	ED. POLICE PATROL 92
ED. POLICE PATROL 93	ED. POLICE PATROL 93	ED. POLICE PATROL 93
ED. POLICE PATROL 94	ED. POLICE PATROL 94	ED. POLICE PATROL 94
ED. POLICE PATROL 95	ED. POLICE PATROL 95	ED. POLICE PATROL 95
ED. POLICE PATROL 96	ED. POLICE PATROL 96	ED. POLICE PATROL 96
ED. POLICE PATROL 97	ED. POLICE PATROL 97	ED. POLICE PATROL 97
ED. POLICE PATROL 98	ED. POLICE PATROL 98	ED. POLICE PATROL 98
ED. POLICE PATROL 99	ED. POLICE PATROL 99	ED. POLICE PATROL 99
ED. POLICE PATROL 100	ED. POLICE PATROL 100	ED. POLICE PATROL 100
ED. POLICE PATROL 101	ED. POLICE PATROL 101	ED. POLICE PATROL 101
ED. POLICE PATROL 102	ED. POLICE PATROL 102	ED. POLICE PATROL 102
ED. POLICE PATROL 103	ED. POLICE PATROL 103	ED. POLICE PATROL 103
ED. POLICE PATROL 104	ED. POLICE PATROL 104	ED. POLICE PATROL 104
ED. POLICE PATROL 105	ED. POLICE PATROL 105	ED. POLICE PATROL 105
ED. POLICE PATROL 106	ED. POLICE PATROL 106	ED. POLICE PATROL 106
ED. POLICE PATROL 107	ED. POLICE PATROL 107	ED. POLICE PATROL 107
ED. POLICE PATROL 108	ED. POLICE PATROL 108	ED. POLICE PATROL 108
ED. POLICE PATROL 109	ED. POLICE PATROL 109	ED. POLICE PATROL 109
ED. POLICE PATROL 110	ED. POLICE PATROL 110	ED. POLICE PATROL 110
ED. POLICE PATROL 111	ED. POLICE PATROL 111	ED. POLICE PATROL 111
ED. POLICE PATROL 112	ED. POLICE PATROL 112	ED. POLICE PATROL 112
ED. POLICE PATROL 113	ED. POLICE PATROL 113	ED. POLICE PATROL 113
ED. POLICE PATROL 114	ED. POLICE PATROL 114	ED. POLICE PATROL 114
ED. POLICE PATROL 115	ED. POLICE PATROL 115	ED. POLICE PATROL 115
ED. POLICE PATROL 116	ED. POLICE PATROL 116	ED. POLICE PATROL 116
ED. POLICE PATROL 117	ED. POLICE PATROL 117	ED. POLICE PATROL 117
ED. POLICE PATROL 118	ED. POLICE PATROL 118	ED. POLICE PATROL 118
ED. POLICE PATROL 119	ED. POLICE PATROL 119	ED. POLICE PATROL 119
ED. POLICE PATROL 120	ED. POLICE PATROL 120	ED. POLICE PATROL 120
ED. POLICE PATROL 121	ED. POLICE PATROL 121	ED. POLICE PATROL 121
ED. POLICE PATROL 122	ED. POLICE PATROL 122	ED. POLICE PATROL 122
ED. POLICE PATROL 123	ED. POLICE PATROL 123	ED. POLICE PATROL 123
ED. POLICE PATROL 124	ED. POLICE PATROL 124	ED. POLICE PATROL 124
ED. POLICE PATROL 125	ED. POLICE PATROL 125	ED. POLICE PATROL 125
ED. POLICE PATROL 126	ED. POLICE PATROL 126	ED. POLICE PATROL 126
ED. POLICE PATROL 127	ED. POLICE PATROL 127	ED. POLICE PATROL 127
ED. POLICE PATROL 128	ED. POLICE PATROL 128	ED. POLICE PATROL 128
ED. POLICE PATROL 129	ED. POLICE PATROL 129	ED. POLICE PATROL 129
ED. POLICE PATROL 130	ED. POLICE PATROL 130	ED. POLICE PATROL 130
ED. POLICE PATROL 131	ED. POLICE PATROL 131	ED. POLICE PATROL 131
ED. POLICE PATROL 132	ED. POLICE PATROL 132	ED. POLICE PATROL 132
ED. POLICE PATROL 133	ED. POLICE PATROL 133	ED. POLICE PATROL 133
ED. POLICE PATROL 134	ED. POLICE PATROL 134	ED. POLICE PATROL 134
ED. POLICE PATROL 135	ED. POLICE PATROL 135	ED. POLICE PATROL 135
ED. POLICE PATROL 136	ED. POLICE PATROL 136	ED. POLICE PATROL 136
ED. POLICE PATROL 137	ED. POLICE PATROL 137	ED. POLICE PATROL 137
ED. POLICE PATROL 138	ED. POLICE PATROL 138	ED. POLICE PATROL 138
ED. POLICE PATROL 139	ED. POLICE PATROL 139	ED. POLICE PATROL 139
ED. POLICE PATROL 140	ED. POLICE PATROL 140	ED. POLICE PATROL 140
ED. POLICE PATROL 141	ED. POLICE PATROL 141	ED. POLICE PATROL 141
ED. POLICE PATROL 142	ED. POLICE PATROL 142	ED. POLICE PATROL 142
ED. POLICE PATROL 143	ED. POLICE PATROL 143	ED. POLICE PATROL 143
ED. POLICE PATROL 144	ED. POLICE PATROL 144	ED. POLICE PATROL 144
ED. POLICE PATROL 145	ED. POLICE PATROL 145	ED. POLICE PATROL 145
ED. POLICE PATROL 146	ED. POLICE PATROL 146	ED. POLICE PATROL 146
ED. POLICE PATROL 147	ED. POLICE PATROL 147	ED. POLICE PATROL 147
ED. POLICE PATROL 148	ED. POLICE PATROL 148	ED. POLICE PATROL 148
ED. POLICE PATROL 149	ED. POLICE PATROL 149	ED. POLICE PATROL 149
ED. POLICE PATROL 150	ED. POLICE PATROL 150	ED. POLICE PATROL 150
ED. POLICE PATROL 151	ED. POLICE PATROL 151	ED. POLICE PATROL 151
ED. POLICE PATROL 152	ED. POLICE PATROL 152	ED. POLICE PATROL 152
ED. POLICE PATROL 153	ED. POLICE PATROL 153	ED. POLICE PATROL 153
ED. POLICE PATROL 154	ED. POLICE PATROL 154	ED. POLICE PATROL 154
ED. POLICE PATROL 155	ED. POLICE PATROL 155	ED. POLICE PATROL 155
ED. POLICE PATROL 156	ED. POLICE PATROL 156	ED. POLICE PATROL 156
ED. POLICE PATROL 157	ED. POLICE PATROL 157	ED. POLICE PATROL 157
ED. POLICE PATROL 158	ED. POLICE PATROL 158	ED. POLICE PATROL 158
ED. POLICE PATROL 159	ED. POLICE PATROL 159	ED. POLICE PATROL 159
ED. POLICE PATROL 160	ED. POLICE PATROL 160	ED. POLICE PATROL 160
ED. POLICE PATROL 161	ED. POLICE PATROL 161	ED. POLICE PATROL 161
ED. POLICE PATROL 162	ED. POLICE PATROL 162	ED. POLICE PATROL 162
ED. POLICE PATROL 163	ED. POLICE PATROL 163	ED. POLICE PATROL 163
ED. POLICE PATROL 164	ED. POLICE PATROL 164	ED. POLICE PATROL 164
ED. POLICE PATROL 165	ED. POLICE PATROL 165	ED. POLICE PATROL 165
ED. POLICE PATROL 166	ED. POLICE PATROL 166	ED. POLICE PATROL 166
ED. POLICE PATROL 167	ED. POLICE PATROL 167	ED. POLICE PATROL 167
ED. POLICE PATROL 168	ED. POLICE PATROL 168	ED. POLICE PATROL 168
ED. POLICE PATROL 169	ED. POLICE PATROL 169	ED. POLICE PATROL 169
ED. POLICE PATROL 170	ED. POLICE PATROL 170	ED. POLICE PATROL 170
ED. POLICE PATROL 171	ED. POLICE PATROL 171	ED. POLICE PATROL 171
ED. POLICE PATROL 172	ED. POLICE PATROL 172	ED. POLICE PATROL 172
ED. POLICE PATROL 173	ED. POLICE PATROL 173	ED. POLICE PATROL 173
ED. POLICE PATROL 174	ED. POLICE PATROL 174	ED. POLICE PATROL 174
ED. POLICE PATROL 175	ED. POLICE PATROL 175	ED. POLICE PATROL 175
ED. POLICE PATROL 176	ED. POLICE PATROL 176	ED. POLICE PATROL 176
ED. POLICE PATROL 177	ED. POLICE PATROL 177	ED. POLICE PATROL 177
ED. POLICE PATROL 178	ED. POLICE PATROL 178	ED. POLICE PATROL 178
ED. POLICE PATROL 179	ED. POLICE PATROL 179	ED. POLICE PATROL 179
ED. POLICE PATROL 180	ED. POLICE PATROL 180	ED. POLICE PATROL 180
ED. POLICE PATROL 181	ED. POLICE PATROL 181	ED. POLICE PATROL 181
ED. POLICE PATROL 182	ED. POLICE PATROL 182	ED. POLICE PATROL 182
ED. POLICE PATROL 183	ED. POLICE PATROL 183	ED. POLICE PATROL 183
ED. POLICE PATROL 184	ED. POLICE PATROL 184	ED. POLICE PATROL 184
ED. POLICE PATROL 185	ED. POLICE PATROL 185	ED. POLICE PATROL 185
ED. POLICE PATROL 186	ED. POLICE PATROL 186	ED. POLICE PATROL 186
ED. POLICE PATROL 187	ED. POLICE PATROL 187	ED. POLICE PATROL 187
ED. POLICE PATROL 188	ED. POLICE PATROL 188	ED. POLICE PATROL 188
ED. POLICE PATROL 189	ED. POLICE PATROL 189	ED. POLICE PATROL 189
ED. POLICE PATROL 190	ED. POLICE PATROL 190	ED. POLICE PATROL 190
ED. POLICE PATROL 191	ED. POLICE PATROL 191	ED. POLICE PATROL 191
ED. POLICE PATROL 192	ED. POLICE PATROL 192	ED. POLICE PATROL 192
ED. POLICE PATROL 193	ED. POLICE PATROL 193	ED. POLICE PATROL 193
ED. POLICE PATROL 194	ED. POLICE PATROL 194	ED. POLICE PATROL 194
ED. POLICE PATROL 195	ED. POLICE PATROL 195	ED. POLICE PATROL 195
ED. POLICE PATROL 196	ED. POLICE PATROL 196	ED. POLICE PATROL 196
ED. POLICE PATROL 197	ED. POLICE PATROL 197	ED. POLICE PATROL 197
ED. POLICE PATROL 198	ED. POLICE PATROL 198	ED. POLICE PATROL 198
ED. POLICE PATROL 199	ED. POLICE PATROL 19	

DYNABLASTER

HUDSON / UBI SOFT - Jeu d'arcade - Testé sur PC - Disponible sur Amiga, PC et ST

A l'instar de la version Amiga, et de Bomber Man sur console Nec, l'affirmée sur PC de Dynablastor ne passe pas inaperçue. Ce logiciel d'arcade absolument démentiel permet à long jouer de s'éclater sur un seul écran. Le but du jeu est simple puisqu'il s'agit de tuer les autres personnages à l'aide de bombes à retardement. La réalisation est grandissime, tout étant fait pour que les vissements passent une bonne soirée!

C.R.



INTERET: 90%

POWER HITS : BATTLETECH

ACTIVISION - Compilation - Testée sur PC - Disponible sur PC

Histoire d'un jeu dans lequel il faut vaincre l'ennemi. Mais l'ennemi n'est pas de la même couleur que soi-même. La bataille consiste ainsi avec moins de jeu qu'il n'y paraît. Mais alors que l'on peut faire de l'Amiga ou Macintosh, il est difficile de trouver des jeux de bataille aussi intéressants que ceux créés par Activision.

BattleTech 2 est un peu plus comme un jeu de stratégie. Les rebords sont remplis de garnisons qui doivent être vaincues à la fois par des assauts et par des dégâts.

BattleTech 2 est un peu plus comme un jeu de stratégie. Les rebords sont remplis de garnisons qui doivent être vaincues à la fois par des assauts et par des dégâts. Les deux dernières versions sont très intéressantes et la réalisation excellente.



POWER HITS : SCIFI

ACTIVISION - Compilation - Testée sur PC - Disponible sur PC

Cette compilation comprend cinq projets. Mines Of Time est un jeu d'aventure interactif, pas basé du tout sur moyens d'armes. Circuit's Edge est un jeu d'aventure graphique en mode EGA, qui va posséder un scénario intéressant et lourd et monstres très dépendant. Prophesy est un jeu de rôle, action vraiment très intéressante. On passe... Tongue Of The Hammer est un jeu de combat moyen. Les graphismes sont en 16 couleurs, le mouvement des personnages pas très précis. Seal Death Trick, une course d'avion où tous les coups sont permis mais dans le ciel. Certes, la gestion de la 3D n'est pas des meilleures, mais on s'enfonce.

D.L.

INTERET: 58%

DRAGON'S LAIR : ESCAPE FROM SINGE CASTLE

READYSOFT - Jeu d'arcade - Testé sur Macintosh - Disponible sur Amiga, PC, ST et Macintosh

Comme Dragon's Lair et ses trois jeux de compagnie, les graphismes sont superbes, mais le jeu est véritablement honteux. Dommag, mais il y a un à faire, n'est-ce pas ? En tout cas, pas nous...

S.L.

INTERET: 35%



LOST TREASURES OF INFOCOM 1 & 2

INFOCOM - Jeu d'aventure - Testé sur PC et Macintosh - Disponible sur PC, Commodore PC, Macintosh

Cet éditeur a toujours été recommandé. Il faut prendre les instructions sous forme d'aventure. InfoCom offre les plus belles œuvres de l'écriture. Ils sont très intéressants en anglais, ce qui implique parfois des malentendus. Les premiers sont les meilleurs jusqu'à présent au niveau scénario. Pour les personnes familiarisées avec les récits d'aventure, il n'y a rien de mieux. C'est également un excellent jeu d'énigmes, surtout lorsque l'on connaît les bonnes méthodes pour les résoudre.

S.L.

INTERET: 90%

AUX
COMMANDES DE
NOTRE FLIGHT STICK
VOUS NE MANQUEREZ
PLUS VOTRE CIBLE



CH PRODUCTS
VOUS OFFRE UNE GAMME DE PRODUITS DONT LA QUALITE PREMIERE EST LA PRECISION. IL VOUS FAUDRA TOUTE LA MANIABILITE ET L'EXACTITUDE DES PRODUITS CH POUR ARRIVER A VOS FINS ET RENDER QUASI REELLES LES RADIOS ET MISES EN SITUATION QUE VOUS MENEREZ.

PRODUITS DISPONIBLES
chez tous les bons revendeurs



MACH II

MACH II PLUS™

- Plus ergonomique
- Performances améliorées
- Disponible pour IBM PC et Apple
- Facile à reprogrammer

ROULLERMOUSE

- Plus rapide et plus précis
- De 400 à 2000 CPI
- 4 touches ergonomiques
- Pour IBM PC et compatibles



GAMICARD AUTO III

■ à portée portée

■ facile à utiliser

■ Pour IBM PC/XT/AT/PS/2 jusqu'à 33 MHz

MACH II III

■ Rapide, ergonomique

■ Constructeur en métal

■ Pour PC et compatibles

■ Haute précision



LE FALCON 030 : BIENTÔT CHEZ VOUS ?

Nombreux sont les utilisateurs de micro-ordinateurs Atari et nombreux sont ceux qui se posent des questions sur le devenir de leur machine et leur marque favorite. Si le ST (et toutes ses déclinaisons : STF, STE, Mega-ST...), vecteur de la renaissance d'Atari, semble définitivement sur la pente du déclin, supplante d'une part par l'Amiga de Commodore dans le domaine ludique et vidéa et d'autre part par la gamme Macintosh plus.

Macintosh, plus particulièrement le Classic et le LC, dans le domaine de la PAO (publication assistée par ordinateur), la firme américaine, das ou mur, tente un nouveau coup de poker avec de belles cartes dans sa manche.

Au moment où tous les observateurs du marché informatique émettent les reflexions les plus pressantes sur Atlan et son avenir, la société première des jeux vidéo dévoile son dernier produit. Si l'accouplement fut difficile plusieurs projets étaient développés parallèlement, le "télé" s'annonce superbe, bien jouffu avec de nombreux processeurs et de bonne taille avec ses 14 Mo de mémoire. A peine apparu il a pu frapper, part de la robe viseante du ST. Mais quelque chose me dit qu'au milieu de l'année prochaine, les choses pourraient changer avec l'apparition d'une gamme complète (Falcon 030 "bas de gamme", Falcon 030 tout ce que nous le connaissons ou presque et Falcon 040) et d'un nouveau design. La volonté de renouvellement de sa



les périphériques habituellement destinés aux compatibles PC. Petit inconvénient, il ne pourra être connecté aux anciens disques durs Atari. Si vous possédez un moniteur haut de gamme, il sera possible d'afficher beaucoup plus de couleurs, par exemple 32768 dans le mode 320 x 480. Mais bon, pour résumer : sachez que le



Falcon 030 sera toujours le TOS, dernière version, la 4.0 semble-t-il avec des icônes en couleurs et tout et tout. Par contre, on ne sait toujours pas si l'lags de la version multi-tâche.

Voilà pour le descriptif rapide de la machine mais il reste une chose de la plus



Falcon possède le mode VGA et est donc capable de produire tout ce que vous voyez sur PC dans Génération 4. Et si vous le branchez sur une TV, c'est encore mieux ! Côté sons, ce n'est pas mal non plus et les musiciens ne seront pas déçus ils retrouvent les prises midi et le maintenant anachorisme processeur Yamaha afin d'assurer la compatibilité avec les softs de la gamme ST. Mais la grande nouveauté vient du tout nouveau processeur sonore implanté par Atan comprenant 8 canaux stéréo sur 16 bits en entrée et sortie. La fréquence d'échantillonage peut grimper jusqu'à 50MHz, c'est à dire largement supérieure à celle d'un disque laser et pratiquement la qualité d'un DAT. Pour résumer encore une fois, cela représente le double de l'Amiga avec une qualité également double. Le système d'exploitation du



éditeurs semblent revenir doucement du monde PC et compatibles où les ventes ne sont absolument en rapport avec le nombre de machines vendues et les investissements consentis.

Reste maintenant à voir si le Falcon 030 sauvera Atan d'une disparition annoncée par beaucoup ? En tout cas, une chose est certaine, avec Atan, tout est possible !

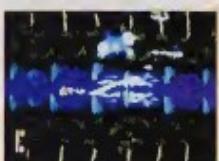


extrême importance à préciser, c'est la présence d'un DSP (digital signal process) cadencé à 32MHz. Ce petit chip présent dans le Falcon 030 représente sans aucun doute l'innovation la plus spectaculaire de la machine d'Atan. En effet, tous les données traitées par un ordinateur sont des signaux, sous une forme ou sous une autre, ce qui veut dire que toutes les performances du Falcon 030,

impressionnantes au demeurant, sont à majorer d'un facteur qu'il est encore difficile d'apprécier. Mais on sait déjà que le DSP peut travailler extrêmement utiles dans le calcul en 3D formes planes, de matrices et dans le domaine musical. Rien de plus facile par exemple de brancher un micro sur le Falcon 030, de brancher ce dernier sur une chaîne Hi-Fi et

d'améliorer en temps réel une chambre d'écho ou tous autres effets sonores.

Les éditeurs, de tous horizons, s'intéressent à cette machine qui pourrait développer avec le prochain Amiga de Commodore (modèle lancé dans le milieu de l'année prochaine et ressemblant sensiblement au Falcon 030) un marché de substitution au marché PC. En effet,



POWER COMPUTING

LECTEURS ATARI ET AMIGA

PC720 Alimentation 820W	539	PC880N Lecteur interne	570	Frais de port en sus, veuillez nous consulter
PC720P Alimentation part. 499	499	PC880B	710	
PC722i Lecteur interne 720W (Haut-parleur intégré) 499	429	PC880B/CYCLONE	790	
Blitz Turbo 200 Hardcopieur (Copie d'une disquette)	200	PC880B/XCOPY	999	
AMIGA 4000 ou moins de 40 secondes		PC881 Lecteur interne A500	540	
PC720B (Hardcopieur Blitz/Protect/Infra rouge intégrées)	730	PC882 Lecteur interne A5000	590	

EXTENSIONS

512 Ko Sans Horloge	249	(Promo)	2790 F ttc
512 Ko Avec Horloge	298	(Promo)	4290 F ttc
1,5 Mo Avec horloge	890	(Promo) *	4790 F ttc
1Mo Pour A500+ 400 (Promo)	400	(Promo)	6290 F ttc

ACCESSOIRES

Souris optique	310	Emulateur:	386-16 pour mega stérist 2600
Souris power mécanique	199	Multikartet Electronique A500,500+,2000	350
		ROM 1,3 et 2,04 NC	
		Mega ST1.2 et ST2:	2 Mo 999 4 Mo 1090
		520 SIE en 1 Mega: 0,5 Mo	450

EXTENSIONS STF:

Toutes nos extensions sont sans soudures:	400	Necessaire Kikstart 1,3 *	4790 F ttc
		Extension A600 8 Mo Horloge	499

Disque Dur ATARI

40 mo serie 900B complet au prix de	2990 Fttc
Sim 1 Mo 235	

Sim 256 Ko 120	
EXT en barrette sim nous conseiller	

Scanner Amiga/ Atari: 1290 frs 400 dpi 64 teintes (Promo)
HD500+ GVP pour A500 52 Mo avec 2 Mo 4500
VIDI ST/AMIGA avec Filtre 1790

15, Boulevard Voltaire 75011 Paris - Tel: 43 57 01 69

Fax: 43 38 06 28

Magasin ouvert du Mardi au Samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 18 h

POWER SE MET A L'HEURE DE L'AMIGA!

Amiga 600:

Amiga 600	2790 F ttc
Amiga 600 + Moniteur 1083s	4290 F ttc
Amiga 600 + 20 Mo + Moniteur 1083s	4790 F ttc
Amiga 600 + 20 Mo + Moniteur 1083s	6290 F ttc

Amiga 2000:

Amiga 2000	5190 F ttc
Amiga 2000 + Moniteur 1083s	8490 F ttc

Amiga 3000:

Amiga 3000/25 50	15400 F ttc
Amiga 3000/25 100	16599 F ttc

CDTV Amiga:

CD 1000 CDTV avec télécommande infra rouge	4790 F ttc
CD 1800 Amiga cdtv avec le starter pack	5790 F ttc
CD 1800 sp CD 1800 + 2 titres CD	6790 F ttc
Accessoires CDTV veuillez nous consulter.	

Reprise de votre A500 pour l'achat d'un CDTV 1800!!!

Moniteurs:

10835	1990 F ttc
10845	2290 F ttc

PRONOTION:

Disque dur pour A600 40 Mo Interne	1590 F
Disque dur pour A600 80 Mo Interne	2390 F

Les Packs de la rentrée:

VIDI Amiga + filtre électronique	1790 F ttc
A600 + PC880 + PC605s	3590 F ttc
A600 + PC880 + PC605s + 1083s	5490 F ttc

POWER OUVE UN CENTRE DE REPARATION POUR LA GAMME AMIGA!!!

Nos prix peuvent changer sans aucun préavis.

STAR WARS : La Légende

En 1975, un jeune réalisateur, tout juste sorti des États-Unis pour tourner "American Graffiti", George Lucas, réalise un film de science-fiction avec l'aide de ses techniques, un peu étranges pour l'époque, les célèbres *Star Wars*, sortis dans les salles de cinéma en 1977.

Le succès du film est immédiat et entraîne la création d'un nouveau studio de production, Lucasfilm, qui va produire deux autres films, "The Empire Strikes Back" et "Return of the Jedi".

Ensuite, Lucas réalise "Indiana Jones and the Temple of Doom" et "Raiders of the Lost Ark".

Enfin, il crée "The Last Jedi", "The Empire", "The Return of the Jedi" et "The Force Awakens".

Cette nouvelle trilogie, nommée "Star Wars: The Empire Strikes Back", devient immédiatement une partie d'ordre du deuxième acte, alors que le film sortira en 1980, soit 20 ans plus tard. En attendant, l'attente est longue sur les écrans. Didier Lindet nous a choisi de suivre l'aventure de Skywalker jusqu'à l'essentiel des derniers mois de la légende, mais aussi du Lucasfilm (ILM, Special Effects, THX et LucasArts Games), pourtant toujours en vie, et peut-être plus que jamais.

Le X-wing contre X-Wing, le premier jeu à la fois de Star Wars, par ses propres créateurs.



Avec la trilogie de la Guerre des Étoiles, George Lucas a marqué le monde du cinéma et a relancé la science-fiction dans les années 80. Peut-il se refaire pour les années 90 avec la Guerre des Clones ? Réponse en 97 !

FIRST SAMURAI

FIRST SAMURAI ARRIVE SUR PC.
ATTENTION, ACTION GARANTIE !



Sur le Japon Antique, un jeune Samourai voit son peuple et son Maître se faire massacrer par le Roi Démon. Il jure alors de les venger et de vaincre le pouvoir du Mage Magique. C'est ainsi qu'il suit le Roi Démon dans le Temps et l'Espace pour une croisade sanglante où il ne pourra pas faire marche arrière...

- ◆ Un combinaison explosive de combat, de mystère et de magie.
- ◆ Explorer le Japon du 24ème siècle, avec ses terribles dangers.
- ◆ Des centaines de bonus et d'options cachées.

**Luke Skywalker bî!**

L'historique de nombreux mois n'est pas l'épopée de Luke Skywalker narrée par la trilogie des films de George Lucas. Il s'agit d'un jeu de combat spatial à la première personne dans un univers très étendu. Un classique de la science-fiction, le jeu X-Wing est sorti en 1993. Un classique du jeu à deux joueurs, il existe depuis peu une version sur PC. L'objectif reste le même : détruire l'ennemi et sauver les pilotes.

Il y a un bon moment d'attente passé par les deux joueurs, une suite de missions simulées qui vous permettent de voir vos premières victoires, vos premiers succès, vos sorties et surtout un peu d'aventure judicieuse, escadrilles, combats. Une fois le jeu, nombreux simulateurs effectués, vous aurez alors plus d'une vingtaine de missions différentes.

Le jeu n'est pas sans rappeler au premier "X-Wing" G. Lucas et LucasArts, puisqu'il suit l'histoire de l'Epic galactique et offre une simulation de combats aériens X-wing, Tie, etc.

Enfin commençons les choses

par la présentation des deux

héroïques un importain avion spatial en route pour attirer plusieurs planètes. Ils sont amicales vis-à-vis de l'Alliance Rebelle. Un cauchemar Starship représente alors l'enemi adverse. Vous êtes le deuxième compagnon d'aventure, une sorte de mécanicien ayant pour but de travailler dans les sous-sols de construction d'une base rebelle. Le rôle du deuxième, le vol des deux, la lutte contre l'ennemi, le combat spatial infernal, ce n'est que l'ultime mission. C'est à faire, mais il devrait tout simplement passer pour l'Espace de la mort, après une partie de route et d'errance dans les immeubles qui font partie d'un autre monde, duquel nous venons.

Une réalisation digne de la Lucasfilm !

Le jeu n'est pas sans rappeler au premier "X-Wing" G. Lucas et LucasArts, puisqu'il suit l'histoire de l'Epic galactique et offre une simulation de combats aériens X-wing, Tie, etc.

Enfin commençons les choses

par la présentation des deux



chasseurs, pour l'aspect... L'utilisation de 3D Studio, un logiciel permettant de simuler des textures sur des surfaces, il a été utilisé, avec de nombreuses séquences particulièrement réussies et émouvantes. Le jeu offre vraiment une mission dans l'espace, au niveau de l'aviation militaire, mais aussi dans l'aviation civile. À la fin de la Guerre des Étoiles, justement l'atterrisseur de Han Solo à Endor.

Pour ce qui est de l'essentiel du jeu, il existe néanmoins de nombreuses missions, mais aussi pour le solo. Il y a d'intéressantes séances





vus ou, au contraire, suivent la position des surfaces en 3D et, à l'instar des étoiles lumineuses, les 2 étoiles d'un vaisseau interviennent dans les sorties et entrées, renforçant l'ambiance. Les préférences plus ou moins minimalistes, les résultats sont néanmoins très réussis, mais il offre un autre avantage de ne pas trop éloigner les amoureux, au contraire du Wing Commander sur PC par exemple, où un PC très puissant était nécessairement nécessaire pour faire fonctionner le jeu. X-wing, lui, est fait pour l'ATF Epic, jusqu'à 1 GHz, mais encore mieux sur des 2.0 à 2.5 GHz, où, au contraire, il faut faire face à la déclinaison des joueurs qui ont un chasseur X-Wing Fighter pour les puristes). Plus brièvement, la simulation que vers le jeu d'arcade par X-wing offre, par exemple, le press d'une clé lorsque vous démarrez, intensifie le感触.

Un très gros effort a été effectué pour assurer au jeu une qualité graphique impressionnante. Mal-

heureusement, l'œuvre La Guerre des Etoiles, "Empire Contre-Attaque" et "Retour du Jedi..." n'a pas atteint une qualité de jeu équivalente.

Vous pourrez ainsi, il y a trois types de chasseurs. Le X-wing est le chasseur préféré, aussi bien. Il a un duel contre un chasseur Tie qui peut une mission de lancement. Le Y-wing, dont le plus long est d'abord dans les missions de destruction massive. Le A-wing, enfin, est un chasseur ultra-rapide et très maniable, mais pas très bien armé. A vous de faire le bon choix pour vos missions. Vous pourrez aussi viser avec certains de ces chasseurs, mais aussi les autres missiles, aux combats dans le jeu à 2 ou 3 joueurs, comme en Kali, les sabots, les mines, etc.

Le système n'est pas ancora finalisé, mais déjà il est

...)

...)

manœuvres d'évitement (tonneaux, virages serrés) et de finalement abattre d'une rafale de laser.

The End

Autant vous dire tout de suite que nous attendons, maintenant avec impatience la version finale de ce jeu. Fans de mini-jeux Star Wars, nous espérons que ce jeu sera à la hauteur de nos attentes. Personnellement, je suis impatient de découvrir l'Amateur Wing Commander of Epic. D'autant plus que les deux dernières éditions n'ont rien donné, mais de nouvelles missions, de nouveaux vaisseaux, de nouvelles armes... L'esperance est grande que ce jeu sera à la hauteur de nos attentes.

D.L.



X-WING

par Lawrence HOLLAND



Lorenzo Hillairet est à l'origine de la Seine Web, et de The LittleWeb et donc X-Wing, deux technologies qui ont changé la vie des métiers. Il nous relate son histoire, et nous montre comment il a suivi les évolutions de son travail, avec un plaisir permanent et une volonté d'en finir toujours.

Generating urinary acids, trifles. Please tell
why your SBR TL?

LN-1000 RFLP analysis was done on 1000 individuals. Correlation matrices for SW, TL, male, female, and their mean values, mm², g, and mm³, were used to calculate correlations between the variables. Correlations between

Gen3+ ALM (西電) 150W 150W, 150W
输出功率的 VOUT?

LH, Gammie, and the summer job, he just thinks it's information and we're trying to find out what's going on. No one wants to know about him.

Wolff, M., & van der Veen, H. (1990). The effect of the number of dimensions on SW-TL in

Nous nous étions à plusieurs mois d'intervalle, les premiers mai et juillet 1910, à la montagne, les vêtements sur nous étaient en cuir.

Geen jij de belangrijkste factor voor het succes van een
bedrijf?

U.S. firms to buy, it will not go anywhere

sera à l'heure. Finalement nous voilà pris dans un embûcheur de la route. Nous sommes coincés dans une échelle de circulation qui nous empêche de sortir.

est fait un système à prendre, qui permettrait, avec un peu de travail, de faire des choses intéressantes. C'est comme faire une SW-TO, mais avec pour les méthodes de résolution, un peu plus compliquées que toutes celles que nous avons jusqu'à présent.

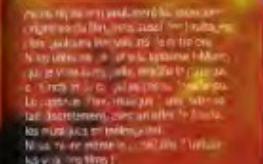
Um zuverlässigen Ergebnissen zu kommen, ist eine sorgfältige Auswertung der Ergebnisse erforderlich. Eine quantitative Auswertung kann z.B. durch die Anwendung von statistischen Methoden erfolgen.



Minneapolis, while his son is an editor at *Time*; his wife, Vicki, is a teacher in Minneapolis; and his son, Tom, is a painter in New York. As a result, Stevens is a "traveling man." He says he has "no fixed residence," but he does have a house in the country, and he spends most of his time there. He says he has "no particular hobbies," but he does like to fish, and he has a boat which he uses to go fishing on Lake Superior.

Good Friday is the Christian observance of Jesus' crucifixion and death, which occurred on the Friday before the Jewish Passover. It is observed by Christians as a day of fasting and prayer, and is often marked by services at churches and other religious institutions.

Gemäß § 1 Absatz 2 Nr. 7 EStG ist dies
nichts eindeutig. Sind in einem der Fälle
zu den Bemerkungen „nein“ zu schließen?



David F. Franklin & Associates
1000 University Street, Suite 1000
Seattle, WA 98101-3143

LA NUEVA estrategia de los Estados Unidos para combatir el terrorismo, que incluye la creación de un comando antiterrorista, es considerada una victoria de Bush y de sus aliados políticos, que apoyan su política de guerra contra el terrorismo. Pero es también una victoria de los demócratas, que han logrado que se incluyan en la estrategia las demandas de los partidos de centro.





STRATEGIC SIMULATIONS, INC.[®]

Strategic Simulations Inc. est la compagnie californienne la plus célèbre dans le royaume des jeux de rôles et des wargames. Qui n'a entendu parler de jeux tels que Eye Of The Beholder, DragonStrike, Paal Of Radiance, Curse Of The Azure Bonds, Carrier Strike ou encore No Greater Glory ? Son alliance avec TSR a permis à SSI de rester à la pointe dans ce domaine et il semble qu'elle adapte pour les prochaines années, une politique encore plus dynamique. Valer un reportage sur cette compagnie explosive.

Une star est née... En 1979, alors que les wargameurs ne sont à la pointe que de quelques rares privilégiés, commence la grande aventure. C'est à cette époque de la préhistoire de l'informatique, lorsque que se lance un jeune acharné de Wargames, Joel Billings avec quelques amis (Personnel à maison) que l'ordinateur représente une excellente solution pour gérer les règles complexes d'une jeu de stratégie militaire. Il élabora ses premiers jeux pour Apple II, TRS 80 puis pour PC. Trente ans plus tard, il se retrouve à la tête d'une des plus célèbres compagnies américaines, avec plus de 150 personnes sous ses ordres.

Entretien avec un précurseur de la micro, Joel Billings

Gerr : Bonjour Joel. Comment nous présentons-tu Strategic Simulations Inc aujourd'hui ?

Joel : Je dirais que SSI est une grande famille de passionnés. Moi-même, depuis près de quinze ans maintenant, je suis un acharné de simulations de batailles. Il y a deux jours encore, sur la table que tu vois ci-dessus, il y avait des centaines de pièces représentant une bataille. Lorsque j'ai eu l'idée de développer des wargames sur ordinateur, il y a treize ans maintenant, j'ai cherché à embrasser des gens aussi passionnés que moi. Ensuite, au fil du temps, le plaisir des employés fait partie des meilleurs jeux de réflexion, jeu de rôle ou wargames, probablement tout le monde est



impliqués personnellement. L'état d'esprit de la compagnie, c'est donc jeune, amical (sans maigre pour certains), créatif et dynamique.

Gerr : Tous les projets sont-ils développés en interne ?

Joel : Pas du tout et c'est là un de nos points forts. Nos produits sont développés au minimum 40% hors de nos murs. Nous collaborons le souvent avec les produits et conseillons les équipes externes pour que les softs soient dans la lignée SSI. Cela nous permet de trouver de nouvelles idées. Les meilleures exemples, récents sont The Summoning et War Of Darkness développé par Evans Horizon. Prophecy Of The Shadow a été développé par une seule personne (ou presque) pendant trois ans.

Gerr : Depuis votre association avec TSR, la compagnie semble avoir trouvé un rythme de travail régulier et sans cesse plus productif.

Quel sera votre position en 1992 de SSI dans le futur ?

Joel : Nous sommes très content de travailler avec TSR. Nous savons qu'ils sont leurs proches projets et cela nous permet d'obtenir la sortie des jeux et de commencer à penser à leur adaptation sur notre site. On spécialise des wargames au début des années 80 nous sommes désormais entraînés à une image de marque de spécialiste des wargames. Le marché a évolué et nous avons les wargames ne touchant, tellement que très peu de gens

Gerr : De plus en plus de produits sont annoncés sous le label SSI. Peut-être dire quels sont les produits du début de l'année prochaine ?

Joel : En plus de Great Naval Battles, M'Dark Sun Spelljammer, The Summoning, War Of Darkness et Eye Of The Beholder 2, nous avons en effet parmi nos projets sur PC Janur, tout d'abord, qui sera plutôt un jeu d'aventure. Nous avons également deux autres jeux d'aventure en projet, un peu dans le style Sierra, mais en plus interactif. Nous avons aussi l'intention d'élargir le monde des Raynham's Oubliés avec le système de Dark Sun pour produire un nouveau jeu de rôle AD&D. Nous avons surtout l'intention de sortir un jeu moderne, un soft utilisant

le monde de Ravenloft. Il s'agit d'un monde fantastique où vampires, loups-garous et mort-vivants en tout genre sont montées courantes. Nous allons pour ce jeu utiliser un système qui mêle Ultima, Underworld, Eye Of The Beholder et AD&D. Nous allons aussi sortir des compilations, des disquettes d'extension et quelques autres produits surprises que nous annonceront au CES de Las Vegas.

Gerr : Qu'en est-il pour tout ce qui n'est pas PC, et pour le support CD ?

Joel : Nous allons sûrement émettre très bientôt les productions Amiga après Great Naval Battles et Spelljammer. Deux ou trois sont prévus sur Mac. M'Dark Sun et War Of Darkness sont prévus sur une cartouche de 12 Mbytes. Nous n'avons pas de projets sur CD-Rom pour l'instant. Le CDTV et le CD-I ne nous intéressent pas. Pour ce qui est des nouvelles machines, nous attendons de voir.



DARK-SUN

Poursuivant la coopération avec TSR, SSI nous proposera très prochainement un jeu de rôle basé sur le célèbre Dark Sun, apparu en France depuis quelques mois. Visitons ensemble ce monde sauvage et cruel en compagnie de notre nom de désert.

DARKSUN: le jeu de rôle

La sortie de Dark Sun en 1991 représente pour TSR un de ses plus grands succès, peut-être même supérieur à AD&D. Il s'agit d'un jeu de rôle utilisant les bases du système de AD&D avec de nombreuses améliorations et l'apport d'éléments habituellement présents dans la Science Fiction. Beaucoup voyaient dans Dark Sun une simple extension à AD&D, avec quelques nouvelles races, plus de prioniques, de nouveaux sorts et un nouveau monde. Le phénomène Dark Sun semble cependant aller bien plus loin qu'un simple additif à AD&D.

Les aventures se déroulent sur un monde désertique, Athas, dominé par plusieurs cités, elles mêmes contrôlées par les Rois-Sorciers, puissantes créatures qui n'ont plus grande chose humain.

Vous retrouverez donc vos clercs, vos magiciens, vos guerriers, mais aussi tout plein de nouvelles classes. Les "dellers" sont des magiciens qui utilisent la magie de façon incontrôlée. Ils détruisent en lançant leurs sorts sur une partie de l'écosystème qui les entoure,

transformant des plantes fertiles en véritables déserts arides. Les "prioniques" sont dotés de pouvoirs psychiques incroyables. Il est à noter d'ailleurs, que les prioniques sont assez courants dans le monde de Dark Sun, faisant de chaque adversaire, aussi petit soit-il, un danger potentiel. Tous les personnages commencent les aventures au niveau 3. Etant donné la difficulté qu'il y a de survivre dans ce milieu plus qu'hostile, c'est vraiment un minimum.

Tous les personnages ont, en outre, diverses compétences qui les rendent

un peu plus intéressants: armurer, nager, naviguer... Plus violent que AD&D, mais plus réaliste, tel est Dark Sun.

DARK SUN: Le jeu micro

Les concepteurs chez SSI avaient depuis plusieurs mois l'idée de lancer une nouvelle interface de jeu pour supporter les avancées techniques dans le

jeux favoris au Top Gen, en attendant les 4 d'Or 1992 !

domaine des jeux de rôle sur ordinateur.

Dark Sun est le premier soft d'une longue série, avec une toute nouvelle interface simplifiée au maximum et utilisant de façon optimale la souris. Votre groupe se déplace dans le pays vu du dessus avec un très léger angle. La terrain diffère sous vos pas, révélant les obstacles et les ennemis au fur et à mesure. Il est à noter que la fenêtre de jeu occupe quasiment tout l'écran, sans pour autant maltraiter le jeu de façon notable. Il suffit de



éiquer sur les objets ou les personnages pour se déplacer, ag- dialoguer. Un peu comme dans les jeux Sierra, le bouton droit de la souris sert à changer la forme du curseur (et donc l'action que vous allez entreprendre) tandis que le bouton gauche sert à agir. L'aventure commence pour vous alors que vous êtes enlevés dans les entrées de Drac. Vous ne de gianteur ne fait qu'à un fil. Il vous faut donc vous échapper, pour ensuite vous venger du mi-sorcier de la cité. Pour arriver à vos fins, vous devrez d'abord trouver les trésors répandus du pays et surtout les unif. Pour cela, vous devrez, bien sûr, remplir de nombreuses missions, sujettes à des aventures périlleuses. La réalisation du jeu est largement au dessus des précédentes productions 3D, avec une utilisation maximum du mode couleurs VGA. Les graphismes seront, en plus très variés, tout comme les scènes cinématiques, réalisées à l'aide de 3D Studio. La diversité des décors et des sprays est également en outre de nombreuses animations qui rendent le monde vivant. Les mouvements des personnages et des créatures, surtout durant les combats, sont, eux aussi, complets et variés. La magie n'a pas été oubliée, avec près de 200 sorts différents, qui permettent d'éloigner ou de rencontrer des tactiques de combat destructrice. Vous pourrez aussi invoquer des créatures pour qu'elles combattent à vos côtés ou commencer à votre autre personnage de se joindre à votre groupe.

L'interface de jeu est très conviviale. Vous utiliserez uniquement la souris pour déplacer votre équipe, mais aussi pour leur imposer l'ordre d'attaquer, pour lancer des sorts, pour ramasser ou utiliser des objets... Simple et puissant, il s'agit de la nouvelle génération (16 bits) de système de jeu proposé aux anciens jeux (8 bits) qu'étaient Pool Of Radiance et ses descendants. Le respect des règles avancées de Donjons & Dragons est manifestement couplé à un système de jeu et à une réalisation dignes des meilleures productions actuelles. Quelques petites options supplémentaires comme l'auto-mapping de certains endroits ou le log-book (les renseignements importants y seront automatiquement notés) vendront, en outre offrir à ce jeu des petits plus par rapport à ses concurrents. Dark Sun devrait arriver entièrement traduit en français à l'écran, après environ un an et demi de travail. Des version CD-Rom et peut-être Mac seront, en outre, développées les mois suivants. Avec une durée de vie très importante et environ 13 mégas sur votre disque dur le jeu sera sans de séquelles d'extensions, présent sous forme de Data Disk.



MICRO SWEET

171 Bd Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

1000 - Louis Aragon, Gouverneur - Résidence Gouverneur - TÉL : (33) 46 22 14 00 - FAX : (33) 46 22 86 34

PROMOTIONS

J-S TICKS Andes-Australia

Chitenguo Auto File	75 F	Goku Turbocomp + Auto File	75 F	 3 1/2
Chitenguo Auto File	75 F	Goku Turbocomp + Auto File	75 F	Calculator sans erreur
Chitenguo Justice	50 F	Goku Turbocomp + Auto File	75 F	For 100... 4.00 F
Chitenguo Justice	50 F	Goku Turbocomp + A.F. Transpare	75 F	For 100... 3.80 F
Chitenguo Auto File	50 F	J- JUSTICES - PC		For 300... 3.60 F
Goku Turbocomp	2	Flying 75 (multimarque) 75 F		
Goku Turbocomp (3dvd+3dvd+3dvd)	135 F	Goku Turbocomp (unilogique) 99 F		
Goku Turbocomp	95 F			
Goku Turbocomp King	95 F			
Goku Turbocomp King	95 F			
Goku Turbocomp (multimarque) 99 F				

Scand. Am.

Kit No. Notch (yellow) 12-101-12-5-1140. \$10 F. Pipe
Curtis M-25 EM. (one PC 1200 hours). \$10 F. Gun
May W. 1000 Brass fittings w/ the playback arm joystick int.
Curtis, portable power unit (Amm. Amperage). Q
Unloaded (no C battery) about \$100. \$10 F. Gun w/ PC

PRIMEROS DÍAS. ANTOLOGÍA

Carte mère ATI X1900 Pro 256 Mo	4 990 F
Four à沈iner (4 cuves en grès)	1 290 F
Dishwasher 1 Mo pas Amigo 600 RUJS	520 F
Entretien climatiseur 612 Ko + Hélice	255 F
Entretien climatiseur 612 Ko	230 F
Entretien moteur 258 Mo pour A2000	1 590 F
Alimentation Amigo 550	450 F
Kit dégivrageur + Câble	75 F
Lecteur interne Amigo 600	550 F
Lecteur interne Amigo 2000	690 F
Lecteur externe Amigo	550 F
Disque Dur A2000 640 Go 5,25 Mo 2,0 Go	4 990 F
Disque Dur Amigo 2000 40 Go	2 690 F
Disque Dur Amigo 2000 52 Mo	2 995 F
Disque Dur Amigo 2000 64 Mo	1 995 F
Change Kitakid	1 290 F
Interface Mid-Air	1 290 F
Haut-Parleur Stereo	125 F
Turbi Turbo Amigo	1 290 F
Lecteur interne Amigo 3'	1 290 F
Lecteur interne Amigo 550	1 290 F
PCPARTS.COM	1 290 F
Lecteur interne PCMCIA	1 290 F
CU (compatibilité)	1 290 F
Sound Blaster (carte)	1 290 F
Sound Blaster Pro	1 290 F
Sound Blaster Pro 16	1 290 F

AT&T.COM

AT-486 DX-30 MHz
 Mini Tower 2 Mo RAM
 Disque Dur 80 Mo
 Moniteur Couleur SVGA
 Carte SVGA 512 Ko Extensible 2 Mo
 Lecteur 3 1/2" 120 Mo Densité
 Contrôleur 2 FD / 2 HD interne + parallèle
 Come Son Sound Blaster
 Stereo, JoyStick, MS DOS 5.0
 Jeu VGA ou choix
 Clavier 101 touches, 9 600 F

Service Vente par Correspondance : 01 47 26 18 06 - demandez Nathalie

BON DE COMMANDE à envoier par fax votre déclément à MICRO SWISS 171 Bd Maxime Gorki 92100 VILLEURBANNE



Au total, environ trente personnes ont travaillé sur M et Darksun, fournissant à ces deux projets une qualité et une vitesse de développement assez phénoménale.

Certains membres d'une équipe n'hésitaient pas, par exemple, à venir donner un coup de main sur l'autre projet pour tenir les délais.

Un état d'esprit amical qui semble récompensé à sa juste valeur.

M comme Mystérieux ?

Utilisant un système de jeu similaire à celui de Darksun, M constitue un soft original, entièrement conçu dans les locaux deSSI, sans être pour autant une adaptation

directe d'un jeu de rôle TSR (même si le système s'inspire largement de Renegade Legion). Vous y jouez une équipe, The Midnight Raiders, tropée d'être pour intervenir dans toute la galaxie. Elle est constituée de quatre individus et d'un robot. Vous devrez vous rendre sur une mystérieuse planète Monsoon, sur laquelle un groupe de diplomates vient d'être kidnappé par des aliens. Ces derniers sont en train d'essouffrir la planète. Pour secourir ces otages, vous devrez vous allier avec la résistance locale, une race au passé mystérieux. Ainsi, rapidement, vous allez être plongé dans une histoire aux abousslements beaucoup plus complexes. La planète est en outre recouverte par une nappe de brouillard rosâtre, veules quelques cités ayant été bâties sur des plateaux en altitude. L'atmosphère du jeu est donc bien particulière.

M comme Myriifique ?

Il apparaît immédiatement que M est un jeu de la nouvelle génération chezSSI. Les nombreuses scènes de présentation sont en mode VGA, couleurs 256 couleurs (en 320K200, même si parfois on a l'impression de se trouver face à du SVGA). Les animations

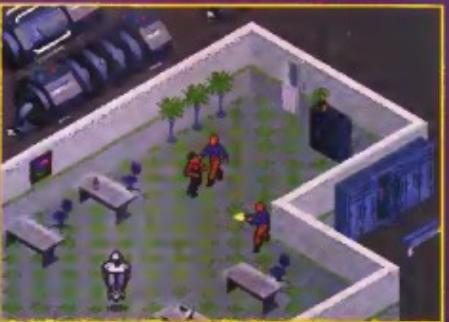
des nombreuses scènes cinématiques sont très belles, les couleurs et les textures utilisées y étant pour beaucoup. La majorité du jeu se déroule en plein écran, un peu comme pour Ultima 7 (Orge), mais avec une vue sommitale. Le terrain scrollera dans tous les sens pour suivre les déplacements de votre groupe. Les sprites sont nombreux, détaillés, très variés et ils sont surtout l'objet de très nombreuses animations. Lors des combats, en particulier, le joueur sera sans aucun doute surpris par le résultat, le tout restant cependant assez rapide (contrairement à Ultima 7, très lent). Pour ce qui est des musiques et des bruitages, là encore, un gros travail est effectué pour rendre le jeu vraiment passionnant.

M comme Multiple ?

Le jeu s'annonce comme très long et très varié. Les décors changent très souvent, avec de multiples éléments qui, pour une fois,

tous le même destin, sur 3615 GEN4, le serveur des branchés micro !

environs, il existe en effet des dizaines de softs aux graphismes superbes, mais dont les clésons ne sont justement que des démons. Avec M, rien du tel n'est envisagé puisque les personnages pourront interagir avec pratiquement tout ce qu'ils verront. Toutes les armures, les bureaux, les portes, les briars, par exemple, peuvent être ouverts pour y trouver des objets utiles. De même, vous pourrez activer certains mécanismes. Le scénario est en plus non-linéaire, puisque le joueur peut se diriger un peu comme bon lui semble. Il y aura toujours des missions à





effectuer dans un ordre particulier; mais l'interactivité fait plutôt penser aux jeux du type Ultima. Les conversations y joueront donc un rôle essentiel, pour obtenir des renseignements mais aussi marchander ou éviter des combats.

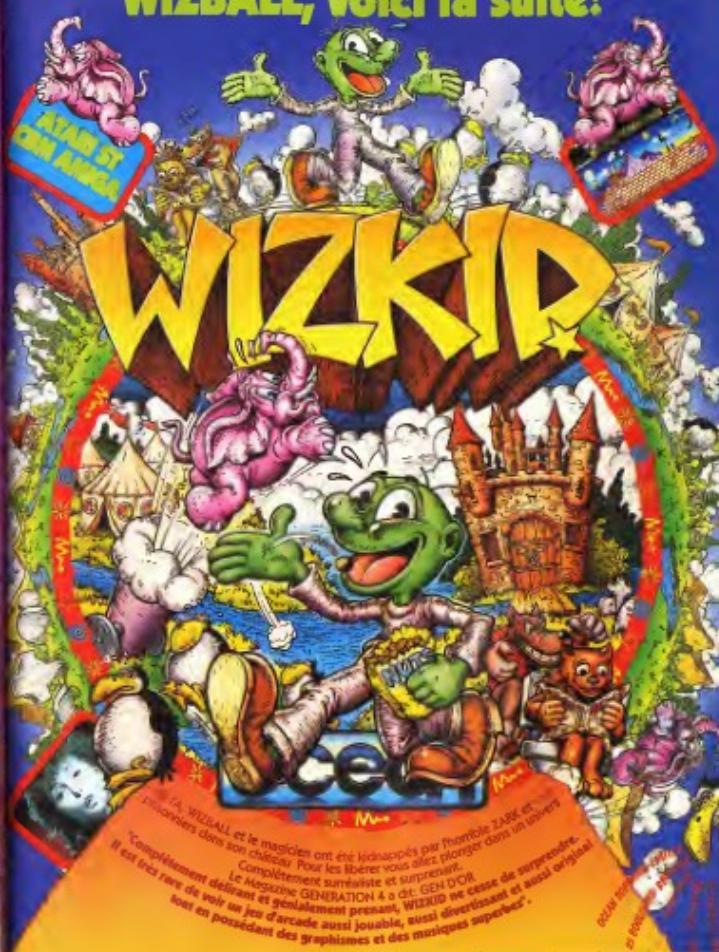
M comme Mi-décembre ?

Le projet est en effet légèrement retardé, la priorité allant à Dark Sun. Les développeurs du jeu espèrent en profiter pour ajouter quelques innovations et pour peaufner la frétilion. Ce jeu de rôle devrait offrir au minimum cinquante heures de jeu pour les pros du genre et beaucoup plus pour les débutants. Vous pourrez en outre choisir un des trois niveaux de difficultés disponibles. Cette option devrait permettre à tout le monde de progresser rapidement dans ce jeu. Un produit intéressant que nous suivrons attentivement dans les mois à venir. La traduction du jeu en français est en outre quasiment sûre, tout comme une version CD Rom, quelques mois après la version PC.

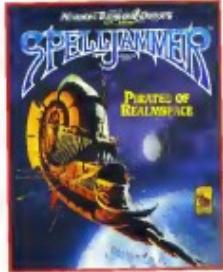
D.L.



Après l'immense succès du jeu WIZBALL, voici la suite:



SPELLJAMMER : PIRATES OF THE REALM SPACE



Voici sans aucun doute une des adaptations sur micro d'un jeu TSR les plus surprenantes. Spelljammer aille en effet des phases du jeu de rôle Elâce (mais en 3D brûlé) avec des scènes planétaires dans le style des jeux Golden Box (Pool Of Radiance...). L'aventure de Spelljammer se déroule en effet dans l'espace, avec les règles de AD&D pour la gestion des combats et des personnages. Tout commence pour vous sur la planète Toril, sur laquelle

se trouvent les Royaumes Oubliés. Dans un premier temps vous devrez choisir votre vaisseau et définir votre équipe. Vous allez ensuite parcourir la Galaxie, découvrir de nouvelles races, marchander, combattre et surtout réaliser que votre monde est menacé par les Negi, un peuple particulièrement belliqueux. Vous devrez donc trouver leur vaisseau amiral, une véritable forteresse volante et la détruire. Les phases de combats se dérouleront dans une petite fenêtre en haut à gauche de l'écran, un radar sur la droite indiquant la position des vaisseaux avoisinants. Il

fautra faire escale de temps en temps pour vous réapprovisionner en armes et en diverses denrées. Le commerce avec les autres planètes vous permettra de gagner de l'argent et d'améliorer les performances de votre vaisseau.

pour être à même de combattre certains navires ennemis trop puissants pour vous au début du jeu. Vous pourrez assigner vos hommes aux différents postes de combats et donner les ordres (mouvements, tirs...) grâce à divers icônes. Tirer avec des catapultes et des balistes sur les frégates adverses peut sembler assez débranlant, mais tel est le monde de Spelljammer. La gestion de ces séquences de combat semble vraiment facile. Lorsque vous

montez à l'abordage d'un navire ennemi, la vue passera alors sur un gros plan axé sur votre équipe. Vous retrouverez alors les règles de AD&D, les sortiléges et les armes de ce JDR, moyennant quelques variations mineures. Là encore, divers icônes vous permettront de tout contrôler! Contrairement aux phases de "simulation spatiale", le jeu se déroulera non plus en temps réel mais suivant des tours de jeu, tout comme dans les anciens jeux AD&D de chez SSI (Curse Of The Azure Bonds...)

Spelljammer, s'il ne semble pas posséder de graphismes époustouflants, pourra cependant se révéler comme une très agréable surprise pour ce domaine. La durée de vie du jeu semble en outre très importante, avec trois degrés de difficulté et surtout toute une fin de jeu qui variera à chaque partie. La traduction du jeu en français n'est pas pour l'instant certaine, mais l'idée n'a pas non plus totalement été exclue.



VEIL OF DARKNESS

Toujours chez Events Horizon, voici le deuxième jeu utilisant une toute nouvelle interface, encore améliorée par rapport à *The Summoning* (testé ce mois-ci). Changement de décor avec une histoire fantastique ce coup-ci.

Si les graphismes sont tou

complètement différents de *The Summoning*, le joueur reconnaîtra rapidement l'interface mono-joueur. Ainsi durant la 2ème guerre mondiale, vous êtes abattu au-dessus d'une vallée isolée en pleine Transylvanie. Qui dit Transylvanie dit

terre des Loup-garous et des Vampires et vous allez rapidement vous en rendre compte. Vous devrez discuter avec les villageois pour trouver de l'aide. Le jeu est bien avancé et nous espérons pouvoir vous présenter plus amplement le produit le mois prochain.

EYE OF THE BEHOLDER 3



Et, ouf ! Après les formidables succès des deux premiers épisodes, SSI reprend le flambeau pour continuer la saga avec la suite de *The Legend Of Darkmoon*. Vous allez à nouveau

parcourir le pays, avec une nouvelle aventure beaucoup plus longue, au moins une fois et demi la taille de EO2.

L'interface de jeu est à peu près la même, avec quelques légères améliorations. Les graphismes seront plus soignés, avec 32 couleurs par exemple sur les monstres (au



lieu de 16 précédemment). Pour l'instant, seuls les sprites, l'histoire, l'interface et quelques idées sont au point, le projet n'en étant qu'à ses tout débuts. Le



scenario est beaucoup plus complexe, avec beaucoup plus de dialogues possibles avec des personnages, et surtout de nombreuses scènes intermédiaires ultimes comme la présentation et la fin de *Eye Of The Beholder 2*. Vous pourrez réutiliser



votre équipe de EO2, mais cette fois, ils pourront atteindre le niveau 25, voire plus ! Les sortiléges, les monstres, les objets seront respectivement dignes de ces niveaux élevés. Les énigmes seront elles aussi nettement plus complexes que pour EO2. En d'autres termes, ça va chauffer dur ! Rendez-vous cet hiver.



DOSSIER

ELECTRONIC ARTS

Fondé en 1982 par W.M. Hawkins, ex-directeur marketing d'Apple Computer, Electronic Arts naît à l'époque où le jeu informatique en est à ses balbutiements. Son but à l'époque est d'avoir une compagnie où les produits seront interactifs, innovateurs, de très bonne qualité et par-dessus tout, divertissants. Le premier programme, Pinball Construction Set, qui sort en mai 1983, remplit tout ces critères. Avant la fin de la première année, la compagnie compte 50 personnes et a sorti plus de 34 programmes supplémentaires dont les célèbres M.U.L.E. et Murder On The Zinderneuf. Electronic Arts fut créé pour produire des produits qui auraient leur place à côté des films en tant que véritable média culturel. Le but ultime : devenir une sorte d'Hollywood électronique, grâce à un système d'édition en faveur des artistes (programmeurs, graphistes, musiciens, designers...).

Electronic Arts Limited naît en avril 1987 pour s'occuper du marché Européen, et produit rapidement des jeux réalisés en Europe en plus de distribuer les produits américains. Quelques gros succès : Populous,

Powermonger, Populous 2... La compagnie, située dans...



ELECTRONIC ARTS[®]

5th Anniversary in Europe

Americain qui travaille depuis 8 ans pour Electronic Arts, Electronic Arts a reçu de nombreux prix pour ses produits innovateurs, plus de 200 à la date d'aujourd'hui. La compagnie fait des profits depuis 7 ans, et a terminé l'année fiscale 92 avec plus de 160 millions de dollars de revenus. Depuis le 20 septembre 89, Electronic Arts est coté en bourse ! Depuis 1990, la société produit de nombreux produits pour la console Megadrive, et présentera ses premiers produits Super Nintendo début 93 en Europe.

Didier Latil aux Etats-Unis et Stéphane Lavoisard en Angleterre vous rapportent les prochains produits du géant du milieu...

...la banlieue londonienne, distribue également en Europe des sociétés comme Interplay, Mindcraft, ThreeSixty, SSG et Millennium. 1992 comptera plus de 550 produits en cassettes, disquettes ou cartouches, pour près de 8 formats différents, en 7 langues, distribués à plus de 50 distributeurs dans 16 pays d'Europe. La société compte aujourd'hui 75 employés, dirigé par Mark Lewis, un

américain qui travaille depuis 8 ans pour Electronic Arts, Electronic Arts a reçu de nombreux prix pour ses produits innovateurs, plus de 200 à la date d'aujourd'hui. La compagnie fait des profits depuis 7 ans, et a terminé l'année fiscale 92 avec plus de 160 millions de dollars de revenus. Depuis le 20 septembre 89, Electronic Arts est coté en bourse ! Depuis 1990, la société produit de nombreux produits pour la console Megadrive, et présentera ses premiers produits Super Nintendo début 93 en Europe.

Didier Latil aux Etats-Unis et Stéphane Lavoisard en Angleterre vous rapportent les prochains produits du géant du milieu...

INTERVIEW : MARK LEWIS



développements actuels sur micros et CD, contre 35% sur consoles.

S.L. : Justement, quand verrons-nous les premiers produits CD d'Electronic Arts ?

M.L. : Les premiers produits sortiront en mars / avril. Vous aurez tout d'abord le droit à *Lost Files Of Sherlock Holmes*, Photo Atlas, un produit encyclopédique, et enfin *Jordan Flight*, une simulation sportive.

S.L. : Et comment voyez-vous l'évolution des produits CD ?

M.L. : J'aimerai le savoir. Aujourd'hui, on se retrouve avec trop de possibilités : le PC, le Mac, la CD-ROM, le Mega-CD, le CD-Rom Super Nintendo, le CDTV, plus tous ceux qui vont paraître dans l'année qui vient !

S.L. : Où en est Electronic Arts sur le marché Nintendo ?

M.L. : Nous allons publier probablement nos premiers produits Super Nintendo, comme PGA Tour Golf ou Desert Strike, puis *Immortal* sur NES. Plus tard, nous aurons *Road Rash*, *E.A. Hockey*, *John Madden Football* et *Bulls Vs. Lakers* sur Super Nintendo.

S.L. : Vous n'avez pas peur de l'arrivée sur le marché de gents comme Sony, Columbia ou Warner sur le marché ?

M.L. : Non, au contraire. Cela va être très intéressant. Que des sociétés comme Sony arrivent sur le marché, ce ne va faire qu'agrandir le marché, et c'est très mieux ! Nous n'avons pas peur d'eux, ils ont une énorme expérience marketing, mais nous avons la maîtrise de la qualité, du développement, mais surtout de l'interaction et eux ne l'ont pas. Ce qui risque d'arriver, c'est des alliances entre eux et des éditeurs. Le bon côté, c'est que si le marché grandit avec eux, nous serons encore plus reconnus dans le milieu, plus utiles et nous aurons peut-être des remises de prix dans le style des Oscars...

S.L. : Quelle est l'importance des produits consoles par rapport aux produits micro ?

M.L. : En terme de revenue, les jeux consoles représentent 55% contre 45% pour les jeux micro. Côté développement, c'est un peu différent, puisque nous avons près de 65% de nos



structure de distribution française, Exasoft, et à quand une structure de développement ?

M.L. : Nous bureaux en France marchent très bien ! Nous étions auparavant mal représentés en France, car nous n'avions pas une bonne idée du marché. Grâce à Exasoft, nous comprenons de mieux en mieux votre marché, et surtout nous sommes bien plus présents. Quant à l'éventualité d'une structure de développement en France, nous y pensons sérieusement... une fois que tout sera plus stable dans le milieu.

S.L. : Exasoft s'occupe également de Paygros. Vous avez des accords avec Paygros, où des idées communes ?

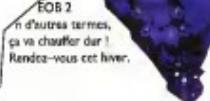
M.L. : Pas du tout ! Nous n'avons rien à voir avec eux. Il se trouve que Jonathan Ellis de Paygros et moi-même cherchions au même moment un moyen de mieux être représenté en France. De là est né Exasoft... mais c'est tout.

S.L. : Le futur pour Electronic Arts ?

M.L. : Plus de jeux, plus de CD, et une ouverture sur le Japon.

S.L. : Des détails sur la fameuse console que vous faites avec Matsushita (NEC) dont le groupe comporte JVC ?

M.L. : Je ne peux rien dire en raison de ma position dans la société, mais tu dois savoir que c'est vraiment la meilleure machine du moment. Bon, je vais te dire quelques petits trucs, mais tu ne dois rien écrire dans Génit. Alors voilà !



FOOB 2
En d'autres termes,
ça va chauffer dur !
Rendez-vous cet hiver.

CONSOLES NINTENDO L'ÉVÉNEMENT

BANZZAÏ, Le magazine console des samouraï !

Très grand format + un super poster + tout sur les consoles Nintendo + les nouveautés de la rentrée + des plans + des trucs et astuces

En vente chez tous les marchands de journaux



10 FRANCS TOUT SIMPLEMENT
BANZZAÏ & SUPERSONIC



CONSOLES SEGA L'ÉVÉNEMENT

SUPERSONIC, Le magazine des consoles à réaction !

Très grand format + un super poster + tout sur les consoles Sega + les nouveautés de la rentrée + des plans + des trucs et astuces

En vente chez tous les marchands de journaux



CAR AND DRIVER

Dans sa recherche perpétuelle de la qualité, Electronic Arts n'a pas hésité à s'associer au magazine automobile le plus renommé du monde. Car & Driver est en effet une revue mondialement célèbre, présentant les voitures les plus



Voilà une course où vous pouvez la voir de très haut. Des zooms impressionnantes donnent les vues extrêmes.

cheres et les plus rapides du monde, dans des tests qualitatifs superbes.

Le jeu vous permettra de piloter dix des voitures sportives parmi les plus recherchées. Vous avez ainsi : la Corvette ZR1, la Toyota MR2, la Ferrari F40, la Lotus Esprit Turbo, la Mercedes C11 IMSA prototype, la Lamborghini Countach, la eagle Talon, la Porsche 959, la Shelby Cobra et enfin une Testarossa. Pour chacune de ces merveilles, le joueur aura en outre le plaisir de sentir une très nette différence dans les performances et donc dans la façon de les conduire. Certaines seront plus ou moins nerveuses, d'autres plus

rapides, d'autres encore bientôt plus ou moins bien la route à grande vitesse. En bref, pas grand choix de nouveau à ce niveau. Un petit plus que certain apprécieront sûrement vient de la présentation de chaque voiture. Il crée la visualisation du test tel qu'il a été publié dans les colonnes du magazine Car & Driver. Vitesse maximum, chrono de 0 à 100 km/h, puissance, boîte de vitesses, motorisé, consommation... Vous aurez le plaisir de participer à des épreuves se déroulant sur dix endroits différents. Autoroutes américaines, mais aussi routes de montagne soumettant vos réflexes à rude épreuve. La phare où vous devez piloter votre voiture le plus rapidement



possible sur un parking rempli d'obstacles, de voitures qui démarrent... est complètement fou ! Vous devrez bien sûr essayer de rester au maximum sur l'asphalte, mais volontairement ou involontairement, vous pourrez aussi



couper à travers champs et décos. Vous serez opposés à d'autres concurrents gérés par l'ordinateur et une option deux joueurs sera disponible via modem ou câble null-modem. Vous aurez en outre d'autres véhicules sur la route, histoire de vous embêter un peu plus



La réalisation du jeu semble vraiment au top niveau, avec deux versions. La version Super VGA, avec 400 lignes affichées, 256 couleurs et surtout un minimum de 15 images/seconde est



et des Discman ? 3615 Gen4, tapes *QUIZZ.



Comment vous pourrez alors en rendre compte sur les podiums, choisir des voitures possibles, son propre tableau de bord personnalisé.

époustouflante. Une version VGA couleur normale est aussi prévue, mais elle a du mal à supporter la comparaison, même si elle reste dans sa catégorie, un hit en puissance. Tous les décors sont en 3D polygonale, avec tout un système d'ombres et de lumières, des



effets de dégradés, qui rendent à la perfection les textures (herbe, rivière, montagne...) et le relief (montagnes, collines, maisons...) Sur une des épreuves par exemple, la route longe une rivière. Vous verrez vous-même, la



Les rues existantes sont bien sûr les plus représentatives, surtout lors des courses. Pas contre contre ci-dessus ou vers de face comme sur le page précédent n'en sont que quelques exemples.

légère dérivation avec au fond, l'eau qui coule... C'est assez incroyable. Les arbres sont eux en bitmap, leur donnant de ce fait une apparence réaliste rarement vue dans ce genre de jeu. L'animation



est sans aucun doute le plus impressionnant, à la fois fluide et rapide, même si nous avons vu tourner le jeu sur des machines puissances. La présence d'un système de caméra et d'enregistrement vidéo vient parler un produit qui s'annonce décidément comme un gros hit en puissance.

D.L.



SYNDICATE

Anciennement B.O.B., Syndicate est le tout prochain jeu de l'équipe de Bullfrog, et est annoncé pour Amiga et PC début 93. Le jeu se déroule dans un futur proche, à une époque où les



Si la représentation en 3D rappelle Populous, les graphismes sont vraiment séduisants en comparaison !



microprocesseur cérébraux, qui se placent à l'arrière du corps permettent à n'importe qui de vivre leurs rêves les plus fous. Le joueur dirige la compagnie qui a inventé le système, mais se retrouve aujourd'hui confronté à sept autres concurrents. Pour ne pas se faire dépasser, votre but est de capturer des villes, entre 100 à 200 ! Imaginez que chaque ville est quatre fois plus grande qu'une carte de Populous, et vous

population et des personnages qui se déplacent des tous les côtés, pour aller travailler, etc. Il y aura même des trains, des voitures, des camions ou encore un monorail et vous verrez la différence entre les heures tranquilles et la sortie des bureaux !

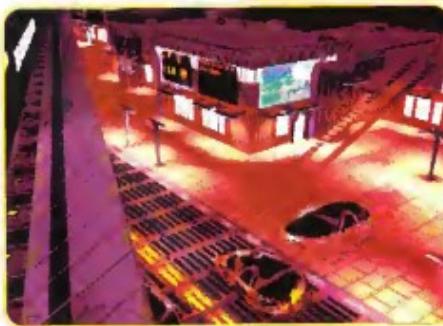
Le jeu se contrôle en bougeant trois curseurs qui représentent l'intelligence, la force et la perception et en déplaçant les huit hommes de votre équipe. Vous



Vous pouvez suivre toutes sortes d'armes dans Syndicate, ici, prenez démonstration du lance-missile.



L'ambiance de Syndicate rappelle vraiment Blade Runner... et un peu plus noir et plus violent.



A gauche, admirez les images superbes de la présentation du jeu, en Super VGA qui plus est...

Imaginez ce qui vous attend. Spécialistes des micro-mondes, Peter Molyneux promet que les villes de Syndicate seront plus réalistes et plus vivantes, avec chacune leur propre

**Possesseurs de PC,
réjouissez-vous!
Le Royaume des Dieux
vous ouvre ses portes!**

"Mega la Mania reste le meilleur du genre." — TILT

MEGALOMANIA

Etes-vous prêt à affronter le défi de 3 adversaires cruels et complices?

- VOIX DIGITALISÉES en français, musique d'ambiance et effets sonores.
- 9 époques, de l'homme des cavernes à l'homme moderne.
- Construction de châteaux, d'usines, de mines et de laboratoires.
- Conception et création progressive d'armes de plus en plus sophistiquées (lances et flèches, catapultes, canons, missiles nucléaires et soucoupes volantes...).
- Batailles animées.

GEN D'OR
GEN 4
hits 92 %
TILT JOYSTICK



B E A U
P R E N A I
R A P I D E
-DOL-

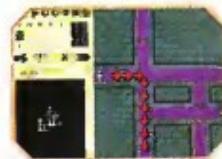


Sensible

UBI SOFT
Entertainment Software

Screen shots on IBM PC

Après Space Crusade chez Gremlin, voilà qu'Electronic Arts nous propose Space Hulk, d'après le jeu de plateau du même nom, signé Games Workshop. En fait, il s'agit du premier jeu d'une longue série basée sur le monde de Warhammer 40000, dont Electronic Arts possède les droits.



Vous pourrez voir ici la facilité de programmation des Marines, puisqu'il suffit de cliquer sur le dessous pour que le chemin de route se trace seul !

Dans Space Hulk, le joueur se retrouve aux commandes d'une équipe de Marines Terminator, à bord d'un vaisseau infesté d'aliens, les Genestealers. Pires que ceux des films, les Genestealers ne sont qu'une masse de dents et de griffes, protégés par une carapace très résistante, qui ne peuvent se reproduire que dans les corps



étrangers ! Manque de chance, ils sont tombés sur la race humaine, qui est bien décidée, grâce à vous, à leur faire passer cette idée rapidement.



Après avoir sélectionné et équipée votre équipe avec le matinell high-tech le plus perfectionné du moment (Armure robotiques, Gants de Force, Lances-Flammes...), vous pouvez commencer votre

mission. Le jeu permet de jouer les missions d'origine du jeu de plateau, mais également deux campagnes exclusivement scénario sur scenario lors d'une histoire plutôt inquiétante. Une fois arrivé sur le terrain des opérations, le jeu commence vraiment. Chaque membre de l'équipe est représenté par une fenêtre où l'on peut



apercevoir, comme dans Dungeon Master, ce qu'il voit. Une fenêtre plus grande indique le leader du moment. Entièrement jouable à la souris, Space



Hulk vous permet de programmer très facilement les actions de vos hommes, puis d'en observer en temps réel le résultat. Il faut bien sûr de la stratégie pour explorer les nombreux risques des couloirs tortueux des mines et valiseaux que vous découvrirez au fur et à mesure



Ici, vous programmez un Marine pour aller jusqu'à la porte et tirer sur tout ce qui pourrait en sortir !

du jeu, mais il faut surtout avoir les nerfs solides. L'ambiance est en effet très bien rendue grâce à des graphismes superbes (certains écrans sont de très célèbre Tim White, qui



commence sa carrière d'infographiste avec Space Hulk), mais surtout grâce aux effets sonores. Vos hommes courrent, hurlent, tirent, et si vous n'êtes pas pris de panique après quelques minutes du jeu, c'est que vous n'êtes pas tout à fait humain ! Space Hulk promet beaucoup, et sera disponible sur PC puis Amiga courant début 93.

S.L.



ROAD RASH

Tout comme Desert Strike, Road Rash est la conversion Amiga d'un hit récent d'Electronic Arts sur Megadrive, et devrait sortir en novembre. Original, le jeu combine la vitesse d'une course de moto et la violence d'un combat de rue. Les courses auxquelles vous allez participer sont en effet sans règlement, car totalement interdites aux Etats-Unis. Road Rash vous permet tout d'abord de foncer sur les autoroutes des Etats-Unis,



En courissant comme un fou, vous décalerez même et pourrez alors gagner quelques concurrents, soit rebondir sur un pour vous débarrasser !



puisque n'y a pas de limitation de vitesse (ni de permis à points) pour obliger les participants à ralentir, 14 autres motards vont tout faire pour vous empêcher de gagner l'importante somme d'argent en jeu à chaque course, et il se suffira pas de bien conduire pour gagner, mais il vous faudra aussi utiliser vos pieds et poings pour vous débarrasser de certains.

Le jeu comporte 5 circuits différents alors du Sierra Nevada au désert, chaque circuit ayant son lot d'obstacles et de surprises, voitures, autres motards, trempées de vaches et, dans la même catégorie, les flics ! Même les meilleurs conducteurs risquent de tomber au moins une fois tant les



Un coup de poing bien placé et un des concurrents peut donc les décos... Mais attention, tout le monde de le droit d'en faire autant.



risques sont élevés... mais ce n'est pas grave, car les animations pour les chocs sont variées et font partie du plaisir que l'on prend à jouer à Road Rash. Après chaque course, vous pouvez non seulement réparer votre moto, mais aussi améliorer les capacités de votre moto ou de son conducteur. Très prenant, rapide, original, jouable à deux, Road Rash promet des courses acharnées.

S.L.



INFORMATIQUE

ULTIMA ESPACE COMPATIBLE PC

PARISET 5, Bd Voltaire - 75011 - Tel. 16 (1) 43.36.96.31
LILLE : 7274, Rue de Paris - 59600 - Tel. 20.42.09.09
MARSEILLE : 26, Rue de Paulin - 13001 - Tel. 91.33.24.25



386 SX 25 MHz

- 2 Mo Ram extas, à 8 Mo sur carte mère
- Configuration de base :

 - Alimentation 200 W - Sérieuse mini tower
 - 16 Mo de mémoire cache
 - Disque dur 300 W - Lecteur HD ou cdrom
 - Carte contrôleur 2HD 2FD
 - 2 ports séries - 1 port parallèle
 - 1 port joystick - Carte contrôleur 2HD 2FD
 - 1 port joystick - Carte contrôleur 2HD 2FD
 - 1 port joystick - Carte contrôleur 2HD 2FD
 - Clavier 102 touches

6560 FTTC
(avec carte sonore Sound Blaster 7SBAD)

486 DX 33 MHz
- 2 Mo Ram extas, à 30 Mo sur carte mère

- 256 ko de mémoire cache
- + configuration de base

10180 FTTC
(avec carte sonore Sound Blaster 1110B)

386 DX 33 MHz

- 2 Mo Ram extas, à 30Mo sur carte mère
- Disque dur 80 Mo
- Disque dur 120 Mo
- Clavier 102 touches

7680 FTTC
(avec carte sonore Sound Blaster 8BDG)

486 DX 50 MHz
- 2 Mo Ram extas, à 30Mo sur carte mère

- 256 ko de mémoire cache - 2 Mo Ram +
- + configuration de base

12380 FTTC
(avec carte sonore Sound Blaster 13380)

OPTIONS :

- Disque à jeter sur nos configurations à la place du disque dur de 45 Mo
- Disque dur 85 Mo + 6800 FRC
- Disque dur 125 Mo + 10500 FRC
- Disque dur 170 Mo + 15800 FRC

PROMOTION :

à la place du Moniteur SH94

Moniteur Multisynthétique 17", 1280 x 1024

0,28 pitch

4200 FRC

3000 FRC

6500 FRC

16500 FRC

12000 FRC

22900 FRC

8990 FRC

12800 FRC

Carte Vidéo 1 Mo

Orteil Prédécesseur II

Carte Vidéo 16 Mo

28800 FRC

Sound Blaster II

10900 FRC

17500 FRC

DIVERS :

Le lecteur supplémentaire

1 Mo Ram supplémentaire

16 Mo 5.5

Windows 3.1 + 386 Gcs 5.0

Carte Vidéo 16 Mo

Moniteur 14" SVGA

Moniteur 17" Multisynthétique

Carte Vidéo 1 Mo

Orteil Prédécesseur II

Carte Vidéo 16 Mo

Sound Blaster II

Sound Blaster Pro II

Carte Vidéo 16 Mo

Disque dur 170 Mo

17500 FRC

Options accessoires et taxes partielles, hors

Après avoir fait un carton sur Megadrive, Desert Strike arrive pour Noël sur Amiga, programmé par Gary Roberts, déjà responsable de l'excellente conversion de John Madden Football. L'histoire, dont on a bien du mal à trouver d'où les scénaristes ont pu s'inspirer, se déroule dans un petit désert aride, envahi par le Général



Les zones envoies sont des zones très importantes à détruire, mais sont du coup particulièrement défendues.

Kiribata, un tyran vorace. Vous jouez le rôle d'un pilote d'hélicoptère de l'armée américaine, et vous allez devoir accompler des missions ultra-secrètes pour libérer le pays, à bord de votre Apache AH-64.



Le jeu comporte 27 missions allant de la destruction d'un site de lancement de missiles Sud au sauvetage d'agents alliés disparus en passant par la destruction de divers équipements ou lieux ennemis. Le jeu est en 3D isométrique, avec une vue de trois-quarts assez originale, mais permettant de bien visualiser les villes.



Une réalisation de qualité devrait normalement en faire le digne successeur de Choplifter !

bâtiments, dunes et les nombreuses installations ennemis. Très présent, le jeu bénéficie d'une réalisation de qualité (graphismes détaillés, animation réussie,

scrolling multi-directionnel) qui devrait normalement en faire le digne successeur de Choplifter ! Un hit assuré pour Noël...



En ville, la meilleure tactique consiste à utiliser les bâtiments pour se protéger des tanks, et à engager un feu de tous les côtés.

IPC 386 SX-25/80 Mo 7990 F_{HT}

L'efficacité
à ce prix là, ça fait plaisir.



OFFRE SPÉCIALE
JUSQU'AU 25 OCTOBRE 92

Matériel disponible immédiatement
dans toutes les agences IPC.

PARIS Tel : 33 65 15 30 57 GRANDS COMPTES
Tel : 33 65 25 31 05 BEAUMONT Tel : 33 65 36 34
BOURGEOIS Tel : 33 65 36 55 CLERMONT-
FERMIER Tel : 33 65 19 38 DIJON Tel :
33 67 30 00 GRENOBLE Tel : 33 65 30 13 LILLE Tel :
33 65 95 56 LYON Tel : 33 65 62 MARSEILLE

IPC

L'extrême fiabilité

Tel : 33 56 36 12 MULHOUSE Tel : 33 56 01 06
MONTPELLIER Tel : 33 67 30 50 NANTES Tel :
40 65 62 02 ORLÉANS Tel : 33 77 07 06 RENNES Tel :
33 99 67 21 21 ROUEN Tel : 33 71 68 33
STRASBOURG Tel : 33 83 11 66 TOULOUSE Tel :
33 21 52 00 TOURS Tel : 41 65 62 09 50 Toulouse Tel : 33

ULTRABOTS

L'histoire commence en l'an 2000, alors que la Paix régnait sur Terre, l'ensemble des armes atomiques ayant été détruites, et que la Lune et Mars étaient alors



habitées. C'est alors qu'un énorme objet entra dans notre univers, tel une comète. Observé par l'ensemble des scientifiques terriens, l'objet se révéla envoyer des messages au moment où il passait près de Jupiter. Pour la première fois, l'existence d'une race extra-terrestre était prouvée, mais malgré toutes les tentatives de communication, l'objet n'alla bientôt repartir d'où il venait, après avoir fait le tour de notre soleil. En 2040, l'objet revint. Cette fois-ci, ce n'était plus une visite mais une invasion. En quelques minutes, les défenses terrestres furent anéanties, et les vassaux aliens se posèrent sur Terre, où ils déposèrent bientôt les Ultrabots, des robots très puissants. Après une guerre longue et pénible, les terrains eurent finalement le dessus sur les robots, et les aliens repartirent. Depuis, les terrains ont appris à se servir des robots



laisés sur place par les aliens...

Le jeu commence au moment où une nouvelle invasion des aliens se produit. Vous allez devoir utiliser vos Ultrabots démodés contre tous les nouveaux modèles de l'ennemi.

Mis-ergane, mi-virtualité, Ultrabots est un jeu splendide avec des décors en 3D, des robots dessinés en Ray-Trace et une réalisation de qualité. Le jeu devrait sortir en décembre sur PC. Préparez-vous !

Recevoir tous les mois Génération 4, chez vous, avec sa disquette de démos pour Amiga, PC et ST, c'est facile, il suffit de s'abonner. Mais quand en plus, on vous propose des supers compilations en cadeau, là, s'abonner devient un devoir ! Voir page 16.

IPC 486 SX-25/120 Mo
9990 F_{HT}

La puissance
à ce prix là, ça rassure.



OFFRE SPECIALE
JUSQU'AU 25 OCTOBRE 92

Matériel disponible immédiatement
dans toutes les agences IPC.

PARIS Tel : (01) 45 15 92 30 GRANDS COMPTES
Tél : (01) 45 37 32 06 BEAUBOURG Tél : 36 53 34 14
BOURBEOUX Tél : 56 35 96 91 CLERMONT-
FERRAND Tél : 33 28 19 38 DIJON Tél :
39 67 00 00 GRENOBLE Tél : 36 96 12 11 LILLE Tél :
20 26 46 76 LYON Tél : 32 74 65 02 MARSEILLE

IPC

L'extrême fiabilité

Tel : 91 56 16 13 MELTE Tel : 87 75 02 21
MONTPELLIER Tel : 67 67 23 35 32 NANTES Tel :
40 69 42 41 ORLÉANS Tel : 25 21 21 06 RENNES Tel :
99 67 32 12 ROUEN Tel : 35 21 68 33
STRASBOURG Tel : 39 81 21 66 TOURS Tel :
47 61 61 60 03 9444 TTC

POPULOUS 2 : THE CHALLENGE GAME

Electronic Arts
Jeu de réflexion
Présenté sur Amiga

Alors que la version PC de Populous 2 arrive bientôt (en haute résolution qui plus est), The Challenge Game est un additif qui non contente de vous donner de nouveaux graphismes (ambiance japonaise) et de nouveaux terrains, vous permet aussi de participer au Challenge Game. Cette option, qui rappelle à peu Lemmings, vous oblige à sauver un maximum de personnes des catastrophes habituées de Populous 2. Très drôle et particulièrement original, Challenge Game est le data-disk le plus réussi à ce jour pour un jeu !



BATTLECHESS 4000
Interplay - Jeu d'échecs
Présenté sur PC

Après Battlechess 2, voici à nouveau un jeu d'échecs classique sur ordinateur avec de nouvelles animations pour les prises des pièces. La qualité de ces animations est largement supérieure aux précédents essais, avec encore une fois des combats à mourir de rire. La durée de ces animations est en moyenne d'une trentaine de secondes. Les auteurs du jeu n'ont pas oublié cependant de rendre le jeu très intelligent pour les pros du jeu d'échecs. Débutants et joueurs confirmés s'y retrouvent, avec en outre une réalisation et des combats animés superbos.

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

Interplay - Simulation spatiale - Présentée sur PC



Sur le point de sortir en France, voici une simulation de la conquête de l'espace. Contrairement à Shuttle (proposé par Virgin Games), vous sarez entre les murs une simulation plus



IPC 486 DX-33/120 Mo

11990 F_{HT}

La performance
à ce prix là, ça dérange.



OFFRE SPÉCIALE
JUSQU'AU 25 OCTOBRE 92

Matériel disponible immédiatement
dans toutes les agences IPC.

PARIS Tel : (33) 61 53 93 32 GRANDS COMPTES

Tel : (33) 44 23 22 80 BÉZIERS Tel : (33) 51 94 94

BORDEAUX Tel : 56 25 89 91 CLERMONT-

FERRAND Tel : 73 28 18 38 BIJOUX Tel :

16 47 70 00 GRENOBLE Tel : 36 46 11 11 LILLE Tel :

30 26 46 56 LYON Tel : 33 74 45 02 MARSEILLE

IPC

L'extrême fiabilité

Tel : 91 36 36 11 METZ Tel : 87 75 02 04

MONTPELLIER Tel : 67 21 90 00 NANTES Tel :

42 48 42 42 ORLÉANS Tel : 38 77 01 06 RENNES

Tel : 99 67 22 22 ROUEN Tel : 35 31 84 13

STRASBOURG Tel : 80 07 11 06 TOULOUSE Tel :

61 12 30 00 TOURS Tel : 47 46 21 62 (14 33) / 4 TTC)

économique et scientifique qu'un simulateur de navette. Vous devrez en effet gérer vos fonds pour favoriser le développement de celle ou celle branche, chour et entraîner vos communautés, définir les missions... Votre base se développera alors sous vos yeux, de nouveaux bâtiments apparaissant au fur et à mesure de l'évolution des missions. Vous pourrez choisir votre camp, USA ou ex-URSS, et vous apprécierez sans doute le respect minutieux de la réalité historique. Vous serez en outre accompagné de nombreuses photos et films qui ont rendus la conquête de l'espace si merveilleuse. Le jeu semble en outre facile à maîtriser, avec des menus déroulants, des icônes...



PATRIOT

Three Sixty - Wargame
Présenté sur PC



Après l'excellent Harpoon et sa pleine d'extensions, les auteurs du jeu sont sur le point de lancer leur nouvelle machine de guerre: Patriot. Ce tout nouveau wargame utilise le système de Harpoon avec de nombreuses améliorations, tant au niveau de la convivialité que pour ce qui est de la réalisation. La grande nouveauté vient de l'utilisation du mode Super VGA en 640X480, avec 256

couleurs affichables à l'écran en simultané. Le diétrope des opérations est cette fois le Golfe Persique, devenu mondialement célèbre depuis quelques années. Un produit qui touchera nos écrans immédiatement sous peu !

SEVEN CITIES OF GOLD

Electronic Arts
Jeu d'aventure/simulation
Présenté sur PC

Ce fabuleux jeu, sorti il y a de nombreuses années sur 8 bits (C64, Atari 800XL) est en train de subir une cure de jeunesse pour nous revenir en force dans une version VGA qui n'en garde que l'essentiel. Vous allez pouvoir repartir à la conquête du nouveau monde, affronter vos batailles, débarquer vos troupes sur des territoires inexplorés et remplis de dangers de toutes sortes. Les écrans que nous avons pu voir ne sont pas encore définitif, mais nous vous présenterons très prochainement plus amplement le jeu.

CASTLES 2 :

SIEGE AND CONQUEST

Interplay - Jeu de stratégie
Présenté sur PC



La suite de Castles est enfin en phase finale de développement et croquez-moi, ça va faire mal. Castles 2 comporte en fait beaucoup plus de phases de gestion économique, politique et sociale que de scènes de construction de châteaux. Vous seriez opposé à plusieurs autres joueurs (gérés par l'ordinateur) dans la conquête des territoires qui constituent l'Angleterre médiévale. Vous aurez toujours la possibilité de construire vos forteresses, en planifiant murs, tours, portes, douves... mais le jeu ne s'arrêtera pas là ! Vous devrez envahir les régions voisines, vous allier avec vos voisins, essayer de les assassiner à l'occasion... L'intérêt du jeu semble donc largement supérieur à celui du premier volet, avec en outre une technique de programmation et des graphismes ayant eux aussi évolué. Des scénarios devraient suivre quelques mois après la sortie du jeu.

All through Bretagne and Europe, local lords gathered their forces to stake claim



MARIO TEACHES TYPING

Interplay - Jeu éducatif
Présenté sur PC



Cet outil édité par Interplay, devrait bientôt nous arriver en version française. Il s'agit d'un jeu éducatif qui permet d'apprendre à taper à la machine (ou au clavier d'un ordinateur) tout en s'amusant avec les personnages de Mario.

Dès mots et des phrases apparaissent sur l'écran et vous devrez les taper le plus rapidement possible sans vous tromper pour que le personnage de Mario arrive à la fin du niveau. Pour corser un peu la chose, un diagramme en haut de l'écran vous montre quel doigt il faut utiliser pour taper la lettre que vous devrez entrer au clavier. Un jeu amusant et surtout très efficace pour apprendre à taper au clavier rapidement. Même les grands y trouveront leur compte.

SEAL TEAM

Electronic Arts - Simulation
guerrière - Projet sur PC

Cette simulation d'opération commando vous permettra de préparer des ambuscades, kidnappings, de conduire des reconnaissances, de poser des pièges divers et variés. Le

jeu se déroule entre 1966 et 1970, dans le Delta du Mékong, et vous permettra de diriger une équipe complète de US Navy SEALs.

Un jeu en VGA 256 couleurs qui devrait sortir en 1993.

CYBERFIGHT

Electronic Arts - Simulation
futuriste - Présenté sur PC

Nous vous l'avions montré pour la première fois il y a maintenant un an et demi, mais ce combat en 3D de robot dans des arènes n'est toujours pas sorti. Cependant, peu de parque, le jeu est toujours prévu, et devrait même apparaître sur PC avant l'été 93. C'est tant mieux, parce que ça s'amuserait vraiment sympa.

PRINT SHOP DELUXE

BRODERBUND
Outils de conception
Présenté sur PC



Voici le tout dernier né de la série des produits Broderbund pour créer et imprimer vos propres cartes de vœux, affiches, banderoles... Vous aurez à votre disposition des nombreuses polices de caractères et vous pourrez même utiliser des

couleurs pour votre imprimante couleur. Des effets de distorsion ou de rotation plus de nombreux éléments graphiques prédéfinis font de cet outil un logiciel intéressant.

BARD'S TALE IV

Electronic Arts - Jeu de rôle
Projet sur PC



On pensait que la saga des Bard's Tale allait s'arrêter avec le troisième volet, et voilà qu'un nouvel épisode arrive bientôt. Vous allez devoir retrouver un très puissant objet magique pour venir à bout définitivement du mal. Sortie prévue sur PC en 1993.

TEAM USA BASKETBALL

Electronic Arts - Simulation
sportive - Projet sur PC



Alors que la version Megadrive vient tout juste de sortir, Team USA Basketball est annoncé sur PC, en VGA 256 couleurs, pour le courant 93. Qui dire si ce n'est qu'il s'agit d'une simulation de basketball dans laquelle vous prenez le contrôle de la Dream Team qui a récemment triomphé aux JO.

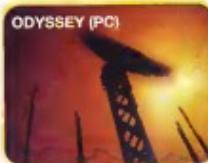
D.L. - S.L.

E.C.T.S. D'AUTOMNE

L'European Computer Trade Show, qui a habituellement lieu en avril, se tenait pour la première fois en automne. Landes accueillera donc désormais deux fois ce salon très professionnel par an, ce qui n'est pas sans nous rendre heureux, tant il est agréable de voir un salon sans bruit ni agitation.

La mode était toujours à l'Amiga, de plus en plus au ST, et sur consoles les éditeurs semblaient délaisser la Megadrive pour foncer sur Super Nintendo. Voilà qui promet un duel de géant pour Noël !

OCEAN



La compagnie de Manchester dévoilait quelques une de ses cartes pour la fin 92 et 93. En dehors d'un superbe Golf en 3D sur PC et de la version PC de Robocop 3, on apprenait surtout la sortie de WWF 2 sur Amiga, PC et ST pour novembre, tout comme Universal Monsters, un jeu basé sur le dessin animé multi-super-héros, et enfin Addams Family Scavenger Hunt, basé cette fois-ci sur le dessin animé. Sans quoi, Digital Image Design présentait les premières démos de ses deux

prochains jeux, Odyssey, autrement dit Epic 2, et Inferno, anciennement F29 2. Que dire si ce n'est que les deux produits semblent encore meilleurs que les originaux, avec une 3D toujours plus belle et plus rapide, mais surtout des jeux comportant beaucoup plus de missions, plus originales et variées. Mais pas de panique, les deux jeux sont pour la seconde moitié de 93... si tout va bien !



VIRGIN GAMES

Après notre dossier Virgin du mois dernier, rien de bien neuf si ce n'est que l'équipe de Westwood annonçait que le travail sur Kyra 2 était commencé.

RENEGADE

En dehors de Chaos Engine, présenté en Preview, Renegade annonçait la sortie prochaine d'une nouvelle version de Sensible



Soccer, avec quelques améliorations et les vrais équipes de la saison 93, ainsi qu'une version CDTV du jeu, mais aussi l'adaptation PC de Fire & Ice, et, pour 93, Uridium 2, le nouveau shoot'em up d'Andrew Braybrook

PSYGNOSIS



L'attention du monde entier était tournée sur le stand Psygnosis où la société de Liverpool avait annoncé l'arrivée de Lemmings 2: The Tribes. Nous n'avons pas été

à mort ? 3615 GEN4, tape *DEL



déçu, le jeu était bel et bien là, présenté dans le plus grand secret mais, fort heureusement, répondant à nos espérances. Les lemmings sont maintenant divisés en tribus variées correspondant à un thème (sports d'hiver, moyenâge, préhistoire, cirque, antiquité et j'en passe...).

Chaque théme propose un échangeur de tableaux plutôt déroutant. Parmis les nouveautés, on compte surtout près de 80 fonctions différentes pour les lemmings, et souvent délirantes, lemmings en ballon, tireur à l'arc, skelets, courreurs, sauteurs, nageurs, rempileurs et j'en passe. Vous pouvez également utiliser un ventilateur pour souffler sur les lemmings qui volent et les objets qui traînent, mais surtout, il est possible d'utiliser des véhicules et autres machines. Toujours aussi fou, plus drôle et totalement prenant, Lemmings 2 s'annonce vraiment comme un grand grand hit. Sortie annoncée sur PC et Amiga en novembre. Une version ST est prévue. De très nombreux autres produits étaient également présentés

rapidement, mais nous y reviendrons plus en détail le mois prochain.

TEAM 17

En dehors d'Assassin et SuperFrog, les deux produits déjà présentés au précédent E.C.T.S., Team 17 annonçait ses prochains produits pour '93. Body Blows est leur second jeu de baston, après Full Contact, et semble s'inspirer très librement de Street Fighter 2. Peut-être un vrai bon jeu de combat pour l'Amiga ? Ensuite Overdrive vous permettra de vous éclater sur les routes dans un jeu digne de Super Car, mais encore mieux réalisée semble-t-il. Bref, Team 17 n'a pas fini de nous étonner !

MINDSCAPE



La compagnie distribue désormais Maxx, et proposera bientôt Sim Life et Sim Farm, dont nous avions déjà parlé dans notre résumé du CES de Chicago. Ensuite viendra The Miracle pour PC, un étonnant programme qui fonctionne avec un piano spécial et qui vous permettra d'apprendre à jouer sans difficulté, et que nous vous présenterons le

mois prochain. côté PC, les adaptations de Captive et Moonstone ne devraient plus tarder. Quant aux nouveautés, nous aurons bientôt la chance de pouvoir nous éclater sur Battletoads, l'un des meilleurs jeux consoles de ces dernières années et sur Outlander, une course poursuite basée sur Mad Max

GREMLIN



En dehors de Nigel Mansell Grand Prix et Daemongate, que l'on vous a déjà présenté pendant les mois précédents, seules deux nouveaux jeux viennent compléter les hits de

Gremlin Legacy Of Soras est le summum de Hero Quest 2 et est annoncé pour novembre sur Amiga et ST. Quoi de neuf ? Des aventures plus longues, liées entre elles et un système de jeu plus agréable, plus visuel. Enfin, annoncé sur Amiga, PC et ST pour 93, Pandemonium est un jeu de stratégie et d'action dans lequel vous devrez combattre de nombreux ennemis.

ORIGIN

Le premier data-disk d'Ultima VII, Forge Of Virtue, devrait être disponible d'ici la sortie de ce numéro. Il rapporte une île dans le monde d'Ultima 7, ile qu'il vous faudra explorer pour retrouver une fabuleuse épée que vous pourrez garder dans la suite de l'aventure. Strike Commander est cette fois ci



PRIVATEER (PC)

présenté en rubrique Previews, et a carrément laissé sans voix la plupart des journalistes qui l'ont vus. Plus tard dans l'année, sortira enfin



ULTIMA 7: PART 2 (PC)



ULTIMA 7: PART 2 (PC)



ULTIMA 7: PART 2 (PC)



FORGE OF VIRTUE (PC)



PRIVATEER (PC)



FORGE OF VIRTUE (PC)



PRIVATEER (PC)



FORGE OF VIRTUE (PC)

Wing Commander Amiga, dont on dit qu'il serait si bien qu'Origin envisagerait maintenant une adaptation de Wing Commander 2 sur Amiga !

Ultima VII Part 2 : The Serpent Isle, n'était pas vraiment une nouveauté, mais une démonstration nous a permis de bien apprécier les améliorations apportées depuis Ultima VI. Le jeu sortira sur PC début 93. Enfin, Privateer est le nouveau nom pour l'ancien Trade Commander, et c'est le prochain jeu de Chris Robert après Strike Commander. Privateer, c'est un peu comme Elite mais avec une réalisation digne d'Origin et des scènes cinématiques splendides, comme d'habitude. Le jeu est prévu pour PC début 93 également. Quant à Wing Commander 3, le jeu comportera bel et bien des missions à la surface des planètes, mais il n'est pas prévu avant la fin 93, toujours sur PC bien sûr.

ELITE

L'éditeur s'est maintenant spécialisé dans les jeux sur consoles, et ne présentant du coup que Joe & Mac : Caveman Ninja sur Amiga et PC.



JOE & MAC (AM)



JOE & MAC (AM)

L'adaptation de ce jeu d'arcade particulièrement sympathique se révèle non seulement bien réalisée mais aussi prenante et ciblée. Joe & Mac, les deux opportunistes, doivent à travers de nombreux niveaux utiliser leurs massues pour frapper les ennemis et monstres qui les guettent. Sortie prévue en novembre.



MILLENNIUM



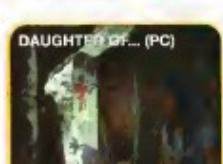
DAUGHTER OF... (PC)



DAUGHTER OF SERPENTS (PC)



DAUGHTER OF... (PC)



DAUGHTER OF... (PC)





REALDAUGHTER OF... (PC)

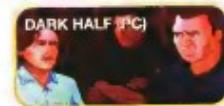
Rome, nouveau jeu dans le style de Robin Hood, mais bien plus beau, plus sympa à jouer et surtout plus long. Le jeu est un savant mélange d'aventure et de stratégie, et sortira sur PC puis Amiga en novembre. Test complet dans le prochain numéro ! Daughter Of Serpents est un jeu d'aventure réalisé par les auteurs de Hound Of Shadow. Comme pour leur première aventure, le scénario est très axé sur le Mythe de Cthulhu (voir notre dossier du numéro d'été) et vous propose de vivre une histoire plus qu'étrange en Egypte, pendant les années 30. Vous y seriez confronté à des monstres venus d'une autre dimension et à une secte sanguinaire, le tout dans une ambiance infernale due à de somptueux graphismes de Pete Lyon et des musiques très réussies. Le jeu se joue entièrement à la souris, et sera traduit en français lors de sa sortie fin novembre sur PC. La version Amiga sortira en février / mars 93.

Enfin, Splash Jordan, autrement dit James Pond 3, est repoussé à l'année prochaine, mais s'annonce vraiment dément, avec des phases entièrement en apesanteur. Voilà qui promet !

ELECTRONIC ARTS

Reportez-vous à notre grand dossier sur Electronic Arts en page 117 pour tout savoir des prochains produits de la compagnie.

ACCOLADE



The presence of the Starfish Fleet in Star Control 2 is a sign of war!

STAR CONTROL 2 (PC)



le rendent original. La question reste de savoir si un jeu de ce type peut encore marcher après la vague de clônes des derniers mois. Enfin, Spring Break Spellcasting 301 est le nouveau jeu d'aventure de Legend, et surtout le troisième épisode des aventures du dragueur le plus magique de la planète Pour les fans des aventures de Steve Moretzky uniquement.

INFOGRAPHES

La compagnie française présentait assurément l'un des meilleurs produits du salon avec Alone In The Dark, testé dans ce numéro. Très original pour un simulateur de vol, Stunt Island est un produit Disney qui vous permet de réaliser vos cascades puis les films que vous tournez en pliant des caméras à où vous le désirez. Encore un grand jeu, annoncé pour novembre sur PC.

DIGITAL INTEGRATION



PC en novembre, est le tout nouveau jeu d'Horrorsoft, déjà responsables des deux jeux Elvira. Vous vous hâterez d'un musée de ore étonnant, où les scènes vous plongent dans des époques passées. Plus gore et plus fou que les deux Elvira, le jeu devrait marquer le public à sa sortie ! Les fans de Star Control seront heureux d'apprendre que la suite, nommée tout simplement Star Control 2, sortira fin septembre sur PC. Le jeu comporte maintenant une phase aventure dont les combats sont résolus avec le système de Star Control. Des heures de plaisir en perspective ! Novembre verra la sortie de Zyconix sur Amiga et PC, un jeu dans le genre de Tetris, mais avec de nombreux effets particuliers qui

TORNADO (PC)

panique, le mois prochain verrà bon nombre de tests et préviews pour le géant américain. Amiga et PC. Le jeu sembla très réaliste mais surtout, il bénéficie d'une réalisation de qualité, avec de nombreux détails au sol (trains, grues, bâtiments variés) et une fluidité très agréable.

KRISALIS

La compagnie présentait sommairement ses prochains produits. Sabre Team est un wargame dans la lignée de Laser Squad, alors qu'Arabian Nights est un jeu de tableaux plutôt sympathique. ShadowWorlds est la suite de Shadowlands, alors que Soccer Kid est un jeu d'arcade assez mignon et surtout original. Ces produits devraient sortir avant la fin d'année sur Amiga, ST et PC.

MICROPROSE

Quoi de neuf chez Microprose ? Pas grand chose, ma foi, si ce n'est une version plus avancée de Legacy, présenté le mois dernier, et une version quasi-finale de F15 Strike Eagle 3, qui s'annonce vraiment très bon. Mais pas de



GOLF (PC)

panique, le mois prochain verrà bon nombre de tests et préviews pour le géant américain.

GRAND PRIX (PC)**LEGACY (PC)****F15 III (PC)****EMPIRE**

En d'elors de Campan, qui devrait sortir très prochainement sur Amiga, PC et ST, Empire présentait surtout CyberSpace, un jeu d'aventure se déroulant dans un univers Cyberpunk, et dont la représentation est entièrement en 3D. Ça l'air vraiment élément, mais nous reviendrons plus en détail sur le jeu dans un prochain numéro, étant donné qu'il ne sortira qu'en 93.

THALAMUS

Beast Master n'est autre qu'un clone de Shadow Of The Beast qui cependant devrait être plus jouable. Attendons une version finale pour pouvoir juger correctement ce jeu d'arcade à la réalisation de qualité.



BEAST MASTER (AM)

CORE DESIGN

R.A.F. IN THE PACIFIC (PC)

Voici venir Dark Mere, un jeu d'aventure en 3D sométrique qui n'est pas sans rappeler Hero Quest, mais il semblerait que la ressemblance s'arrête là. Le jeu doit sortir en novembre sur Amiga, PC et ST, et devrait connaître autant de succès qu'Heimdal en son temps.

GRANDSLAM

Les prochains jeux de la compagnie anglaise seront Nick Faldo's Championship Golf, une simulation



NICK FALDO (PC)

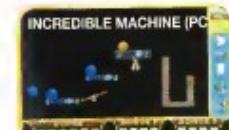
D'ici la sortie du magazine, plusieurs produits devraient déjà être disponibles à commander par Pinball, un flipper sous Windows, Football, un simulation de football américain, Police Quest I et Quest For Glory I dans de nouvelles versions VGA 256 couleurs, Red Baron Missions Disk, Quest For Glory 3, qui s'annonce encore plus fou que les deux premiers épisodes, Willy Beamish sur CD-Rom PC et Screen Antics, un utilitaire pour protéger votre écran lorsqu'il reste longtemps sur la même image, et qui vous propose de nombreux dessins animés sur le thème du naufrage. En octobre, nous aurons le droit à Space Quest IV, Laura Bow 2 et Eco Quest sur CD-Rom PC, ainsi qu'à Island Of Dr. Brain, un nouveau jeu éducatif, et le tant attendu King's Quest VI.

Plus tard dans l'année, la nouvelle vague de produits arrivera avec Space Quest V, The Next Mutation, Turbo Science, un éducatif original, Red Baron Mission Builder, un additif à Red Baron permettant de faire vous-même vos missions, RAF In The Pacific, un additif à Aces Of The Pacific, permettant de piloter des avions anglais et enfin World War 2.

1996, un deuxième additif à Aces qui part du principe que Truman ne largue pas le bombe atomique et que la guerre continue !

Et pour les fans des simulations de Dynamix, sachez que Aces Over Europe est annoncé pour l'année prochaine.

Prévu pour la fin d'année, Betrayal At Krandor sera le premier jeu de rôle de Dynamix, et pour l'avoir vu, je peux vous assurer que ça devrait être quelque chose de grand ! Quant à Incredible Machine est un



jeu de réflexion original, qui rappelle quelque peu le Tomato Game de Psygnosis. Enfin, Sierra à annoncé la sortie en 93 de King's Quest V sur CD-1 !

DOMARK

Cela faisait maintenant plusieurs numéros que nous n'avions pas trop de nouvelles de la sociétée londonienne, mais voilà que de nombreux nouveaux produits sont maintenant annoncés 3D Construction Kit 2 sortira sur PC et Amiga fin septembre, et proposera de nombreuses nouveautés dont des formes rondes... De plus, il sera bien plus rapide que le premier ! Octobre verra la sortie de International Rugby Challenge, une version améliorée de Rugby - The World Cup. Le jeu sera disponible sur Amiga, PC et ST. Toujours en octobre, Hammer Assault — AV-8B fera suite à MiG-29 Superflic et vous permettra de piloter l'avion anglais à décollage vertical, sur Amiga, PC et ST.

Toujours en octobre, Rampart fera son apparition sur Amiga et ST. La version PC, déjà testée, avait été réalisée par Electronic Arts. Sur PC uniquement, Deluxe Trivial

Pursuit proposera une version française en VGA 256 couleurs du célèbre jeu, en novembre sur vos écrans. Enfin, Columbus sera disponible début 93 sur PC uniquement, et vous permettra de vivre tel Christophe Colomb, la découverte de l'Amérique.

US GOLD



Il arrive pour Noël, sur Amiga, PC et ST, c'est le jeu d'arcade le plus connu du moment. Quoi donc ? Street Fighter 2 bien sûr ! Réalisé par les programmeurs de Final Fight, US Gold espère avoir un titre tout aussi réussi que la

version Super Nintendo de Capcom. On leur souhaite bien du courage.

Côté jeux d'aventure, US Gold frappe fort, avec l'incroyable Legends Of Valour qui devrait en étonner plus d'un par son réalisme et son animation sur Amiga, PC et ST. Blade Of Destiny, le premier volet d'un jeu de rôle adapté du fameux Oeil Noir et sur les mêmes machines, Wizardry 7, dans la lignée de Eye Of The Beholder 2 sur PC uniquement, et Amazon, le nouveau jeu d'aventure d'Access pour PC.

NOVALOGIC



Peu connue dans le monde du jeu, cette société américaine fait ses débuts avec un jeu qui a étonné l'ensemble des visiteurs de l'E.C.T.S. Comanche : Maximum Overkill, est une simulation d'hélicoptère plus qu'impressionnante, qui utilise des



©1992 NovaLogic, Inc.

graphismes fractales très réalistes et très impressionnantes. Le jeu devrait être disponible en France, sur PC uniquement, courant novembre. Le système utilisé est 500 fois plus rapide qu'avec des polygones, et tourne sur 386 ou 486. L'écran que nous vous présentons est un extrait réel du jeu ! Le jeu suivant, nommé Battlefield 2000 sera de la même classe, mais vous permettra de monter à bord d'un MI.

CYBERDREAMS



La compagnie américaine présentait les premiers écrans de Cyberrace, une course futuriste en 3D dont les destins sont l'œuvre de Syd Mead (plus connu pour le design du film Blade Runner). C'était aussi l'occasion pour nous de découvrir la version Amiga de Dark Seed, et d'apprendre que le troisième jeu de Cyberdreams serait No Mouth, un jeu d'aventure au scénario très étrange. Un nouveau jeu avec Giger est envisagé pour 93.

21ST CENTURY

ENTERTAINMENT

Ils n'ont pas perdu la boule, et vu le succès de Pinball Dreams, les programmeurs nous proposeront sur Amiga, en octobre, Pinball Fantasies, une suite qui vous permettra de vous éclater sur 4 nouveaux flippers.





la panier avec le ballon. Pour gagner la médaille il faut se servir de l'vent à droite de l'écran. Vous vous retrouvez face à un soldat. Donnez-lui la seconde réponse.

Dans le sauna-mine

Passez la feuille dans le tan de linge humide. N'allez à la cuve et prenez du sauna et du pain de faire un souchois. Allez dans la pièce sur la gauche où il y a un genou et, dans la chambre à vendredi. Vous êtes sous l'Professeur pour ouvrir les portes et prendre le disque et le mode d'emploi des torpilles. Maintenant, il faut créer une diversion pour éloigner l'équipage des torpilles. Allez complètement à gauche du sous-sauna. Il y a une torpille avec un tas de noix et de fils électriques. Utilisez la clé dans la serrure. Il sortira avec les fils électriques. Utilisez le mode d'emploi avec les commandes et pousser le levier. Un fil s'est déconnecté, c'est pour la diversion. Allez voir les toilettes. Utilisez le fil à déchirer avec le levier et effacez le mode d'emploi avec les commandes. Entrez dans la torpille en prenant le fil. Puis fermez la porte et tirez le fil. C'est tout. Vous êtes à l'extérieur de souterrain sur une île.

En Grotte

Vous remarquez facilement qu'il y a un empêchement pour utiliser les disques. Allez devant la gauche où se trouve un petit chemin. Vous découvrez les naines d'une ville. A cet endroit, il y a trois disques à tirer si il déclenche. Restez à l'endroit où se trouve le "spidie". Utilisez les deux disques que le "spidie". Il faut mettre le tapis sur le tapis. Misez la main vers la haut. Entrez dans le labyrinthe. À droite de la

porte, il y a un mécanisme avec 3 statues. Prendre 2 droites ci-dessus et allez dans la pièce suivante. Dé-à utiliser le four à la dernière statue. Utilisez la puce préalable. Vitez les deux. Dans l'une des pièces, il y a une grande statue représentant un monstre. Utilisez la loupe sur la tête de la statue et allez l'enlever. C'est en fait un pot de cire. Prendre l'échelle et le pugne et lire le message. Prenez également le billet Nouilles pas de prendre la poudre du remède. Le bout marqué est de créer une sorte de détecteur d'ondulations. Tous les éléments sont entre vos mains. Utilisez le pugne avec le fil entre les stèles, puis utilisez le pugne avec l'échelle. C'est à dire, votre détecteur est en marche. Pour renoncer à l'échelle préférerez il suffit d'envoyer la cascade, une chaîne y est déclenchée utilisée.

A un certain moment, vous vous retrouvez à un carrefour de chemins. L'un d'eux est fermé par un meuble. Il suffit d'utiliser les trois statues sur la plate-forme. Vous avez un chemin qui mène et un qui descend. Prenez le premier. Vous vous retrouvez avec une puce qui ne trouve pas d'orifice en raison d'un trou. Vous remarquez qu'il y a un contre-mur. Passez contre cette île à l'aide du billet. Puis retournez à

la croisée des deux chemins et prenez l'autre. Vous vous retrouvez face à un énorme visage tiré vers la pierre dont la bouche forme un petit orifice. Utilisez donc la loupe dans l'écriture. C'est alors un monstre. Vous voilà en possession de tout ce qu'il faut. Utilisez l'échelle et le pugne et lire le message. Prenez également le billet Nouilles pas de prendre la poudre du remède. Le bout marqué est de créer une sorte de détecteur d'ondulations. Tous les éléments sont entre vos mains. Utilisez le pugne avec le fil entre les stèles, puis utilisez le pugne avec l'échelle. C'est à dire, votre détecteur est en marche. Pour renoncer à l'échelle préférerez il suffit d'envoyer la cascade, une chaîne y est déclenchée utilisée.

A un certain moment, vous vous retrouvez à un carrefour de chemins. L'un d'eux est fermé par un meuble. Il suffit d'utiliser les trois statues sur la plate-forme. Vous avez un chemin qui mène et un qui descend. Prenez le premier. Vous vous retrouvez avec une puce qui ne trouve pas d'orifice en raison d'un trou. Vous remarquez qu'il y a un contre-mur. Passez contre cette île à l'aide du billet. Puis retournez à

4 Mo RAM, 1 Mo carte VGA, SVGA moniteur 1024 x 768, 2 lecteurs 1,44 et 1,2 Mo, Soundblaster Pro et CD-ROM, Specular, 80 Mo disque dur, clavier 102 touches, MS-Dos 5 et Windows 3.1, souris 3,1, souris.

4 Mo RAM, 1 Mo carte VGA, SVGA moniteur 1024 x 768, 2 lecteurs 1,44 et 1,2 Mo, Soundblaster Pro, 80 Mo disque dur, clavier 102 touches, MS-Dos 5 et Windows 3.1, souris + 2 jeux

Soundblaster Pro V2	850 F TTC
Soundblaster Pro	1 600 F TTC
Soundblaster Pro + CD-ROM	3 850 F TTC
Video Blaster (multi-media)	2 990 F TTC
1 Mo Carte VGA	500 F TTC
Bonnie SWIM 1 Mo	220 F TTC
Moniteur SVGA, 1024 x 768	1 990 F TTC
Sega Megadrive + 1 jeu	1 190 F TTC
Sega Megadrive + 2 jeux	1 190 F TTC

CONTACTEZ-NOUS POUR VOS CONFIGURATIONS

Tous nos produits sont garantis 1 an.
Livraison : 200 F TTC
par système,
Les prix sont TTC et révisables sans préavis



Le deuxième cercle Utilisez le crabe dans la cage thérapeutique avec la pumice. Piochez l'eau et mettez un grain d'orchidée dans la bouche du crabe. Pour ouvrir les grilles, utilisez les trois paires. Parez vers la gauche après trois écritures, vous

trouvez des escaliers menant à une salle dans laquelle vous trouvez un engin. Refermez le placard. Une fois d'abordé, il sort le porte Reprenez le crabe que vous avez trouvé une porte. Utilisez l'échelle et le rebord et passez à la cage thérapeutique, mettez les engrenages sous le plateau et déclenchez l'alarme. Attachez le crabe ou bruyamment de la station et à la porte. Prenez la table de fer et barrez une fois la porte ouverte. Avec la hache, frappez l'échelle.

La troisième partie

Sauvez Sophie, poussez-le le collier et mettez-le dans la boîte en or. Prenez le sceptre. Utilisez dans la salle où il y a une grosse pomme. Utilisez la boîte de fer sur la ferme grue, utilisez le sceptre sur la ferme droite, mettez un grain d'orchidée dans la bouche pourriez les deux leviers. Puis retirez le sceptre et mettez au milieu. Poussez les deux leviers. Vous devrez maintenant trouver votre chemin dans Atlanta. Si vous faites et vous arrivez avec une fois dans la salle finale. Utilisez les trois disques sur le plan en pierre. Le code se trouve sur le mur de la dernière salle que vous avez traversée et il y a à la fin. Il ne vous reste plus qu'à déclencher les alarmes pour que les deux essayent le machine. Je ne vais pas grand-chose pour tout vous dire. Bon un dernier indice. Pour Hernan. Vous tournez prior à la droite et au sud de pouvoir. Il faudra faire pour le professeur en le rencontrant de votre vengeance que vous devrez un dieu. Salut à la prochaine !



3 ème partie

Dans la cité d'Atlanta

Vous êtes crevés dans le noir. Prenez l'échelle. Posez-la contre les étoiles. Ouvrez la boîte en pierre et prenez le sceptre. Utilisez un grain d'orchidée sur le sceptre. Utilisez les trois pierres sur le plateau en pierre. Le code se trouve dans la salle où il y a une grosse pomme. Utilisez la boîte de fer sur la ferme grue, mettez un grain d'orchidée dans la bouche. Vous pénétrez dans le premier cercle d'Atlanta, récupérez l'échelle avant de parti-

re. Le premier cercle La localisation des objets n'est pas facile, nous ne pouvons donc pas vous fournir un plan précis. Par contre, certains pièces ne sont accessibles que par les gares de verbahtum. Donc ouvrez les grilles des gares et prenez les passages.



SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE
71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

ACHETER AU SURCOUF, C'EST ACHETER DANS LA 1^e FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

DEFINITION D'UNE FOIRE-EXPOSITION
SELON SURCOUF :

- 1) c'est un lieu où sont rassemblés, dans des stands indépendants, des marchands informatiques.
- 2) ce n'est pas une foire à la vente de consommables, ne battez à coup de remises, de cadeaux, de performances, de qualités de services, de facilité de paiement, pour attirer à elles seules, et que le vendeur gagne ;
- 3) c'est un lieu où l'on peut acheter un ordinateur, une imprimante, des périphériques, des vendredis matinées et compétitions et d'où le client part avec son ordinateur sous le bras.

TOUS NOS PRIX SONT TTC



73, avenue Philippe-Auguste - 75011 PARIS
Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

LA BOUTIQUE LYNX AU SURCOUF

- Sur SURCOUF, venez visiter la BOUTIQUE LYNX car, le savez-vous ?
- 1) Quelle est la console portable couleur tout-batterie le prix est en baisse 800 F
 - 2) Quelle est la console portable couleur dont l'électrostatique secteur est fourni avec ?
 - 3) Quelle est la console portable couleur qui permet d'envisager le jeu de Féerie ?
 - 4) Quelle est la seule console portable couleur complète aux Etats-Unis ?

C'est indéniablement la LYNX qui a été récompensée par le niveau scientifique "SCIENCES ET VIE HIGH-TECH" comme la meilleure console de jeu avec un classement de 10,44 points sur 20.

**LA CONSOLE
LYNX
seule**

790F

LE PACK BATMAN

La console LYNX + la cartouche BATMAN + le câble COM LYNX
+ 6 piles + la pochette

990F

ADAPTATEUR VOLTAGE LYNX 99 F PARE-SOLEIL POUR LYNX 75 F

LA BOURSE D'ÉCHANGE SURCOUF DES CARTOUCHES DE JEU

- Si tu as acheté un jeu neuf ou d'occasion, chez nous ou ailleurs, tu pourras l'échanger contre un autre jeu de notre collection de cartouches à l'échange. Cela te coûtera :

30 F l'échange pour 1 cartouche GAME-BOY

30 F l'échange pour 1 cartouche LYNX

50 F l'échange pour 1 cartouche SEGA MEGADRIVE

CARTOUCHES DE JEUX POUR CONSOLES : voir pages suivantes les tarifs neufs et occasion (cartouches en bon état avec emballage d'origine).

OFFRES SPECIALES DE LANCER POUR L'OUVERTURE DU VILLAGE CONSOLE AU SURCOUF

CONSOLE SEGA MEGADRIVE + SONIC + 2 JOYSTICK

990F

Cartouche Desert Strike 329 F
Super Monaco Grand Prix 219 F
Tazman 299 F

CONSOLE SEGA GAMEGEAR + SONIC + Adapt. secteur + Nouvelle SURCOUF

1190F

Cartouche Donald Duck's 199 F
Super Monaco Grand Prix 219 F
Sonic

GAMEBOY + Adapt. secteur + Ecouteur stéréo + TETRIS + Housse SURCOUF

690F

CONSOLE ATARI 7800 + 1 JEU + 2 JOYSTICK

295F

Les 3 JEUX 100 F

50 litres disponibles au prix de 40 F pièce, nous consulter.

CONSOLE SUPER NES + 1 JEU

1690F



SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE
71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

ACCESSOIRES POUR CONSOLES DE JEU

ACCESSOIRES POUR GAMEBOY

Loupe électronique LIGHT MAGIC	89 F
Set de transport PROPHOBUS	70 F
Boîte transport rapide CARRYALL	99 F
ACTION PACK 7 H + adaptateur	179 F
PERIPHERIQUE INTERNET (modem)	
Adaptateur secteur	49 F
ACTION REPLAY PRO	485 F
Adaptateur voltmètre	89 F

ACCESSOIRES POUR GAMEGEAR

Loupe grossissante 1,5	79 F
Adaptateur carteuse Sega Master System pour Game Boy	139 F

ACCESSOIRES SUPER NINTENDO

Adaptateur SUPER NINTENDO pour les lecteuses américaines	
sur notre SUPER NINTENDO	95 F

ACCESSOIRES TOUTES CONSOLES

BATTERIE PACK	295 F
(20 heures d'autonomie).	
OFFRE D'OUVERTURE SURCOUF	

GAME GENIE : 490 F

Pour NINTENDO NES et MEGADRIVE
72 jeux codés sur NES
66 jeux codés sur MEGADRIVE
(mises à jour régulières)

GAME GENIE est une carteuse qui permet plus de forces, plus de vitesses, plus de vitesse, de démarrez à l'importe quel niveau du jeu, dès l'avis de sauter plus haut, plus de difficultés, plus de facilité...

JEUX POUR CONSOLES

LES RÈGLES DU JEU AU SURCOUF

- 1) Au SURCOUF, nous vous garantissons les prix les plus bas. Si donc le samaré que vous avez acheté, vous trouvez mieux offre, nous vous remboursons la différence.
- 2) Toutes nos cartouches et logiciels sont garanties par nos contrats de vente locaux de distributeurs.
- 3) Gomme forte de votre jeu de votre jeu, nous vous garantissons que l'ordre achète le jeu dans les meilleures conditions.

JEUX POUR SEGA MEGADRIVE

TAPENADE	119 F
DOOM II	119 F
DONKEY KONG	119 F
DONKEY KONG 2	119 F
DODGEBALL	119 F
DODGEBALL 2	119 F
DODGEBALL 3	119 F
DODGEBALL 4	119 F
DODGEBALL 5	119 F
DODGEBALL 6	119 F
DODGEBALL 7	119 F
DODGEBALL 8	119 F
DODGEBALL 9	119 F
DODGEBALL 10	119 F
DODGEBALL 11	119 F
DODGEBALL 12	119 F
DODGEBALL 13	119 F
DODGEBALL 14	119 F
DODGEBALL 15	119 F
DODGEBALL 16	119 F
DODGEBALL 17	119 F
DODGEBALL 18	119 F
DODGEBALL 19	119 F
DODGEBALL 20	119 F
DODGEBALL 21	119 F
DODGEBALL 22	119 F
DODGEBALL 23	119 F
DODGEBALL 24	119 F
DODGEBALL 25	119 F
DODGEBALL 26	119 F
DODGEBALL 27	119 F
DODGEBALL 28	119 F
DODGEBALL 29	119 F
DODGEBALL 30	119 F
DODGEBALL 31	119 F
DODGEBALL 32	119 F
DODGEBALL 33	119 F
DODGEBALL 34	119 F
DODGEBALL 35	119 F
DODGEBALL 36	119 F
DODGEBALL 37	119 F
DODGEBALL 38	119 F
DODGEBALL 39	119 F
DODGEBALL 40	119 F
DODGEBALL 41	119 F
DODGEBALL 42	119 F
DODGEBALL 43	119 F
DODGEBALL 44	119 F
DODGEBALL 45	119 F
DODGEBALL 46	119 F
DODGEBALL 47	119 F
DODGEBALL 48	119 F
DODGEBALL 49	119 F
DODGEBALL 50	119 F
DODGEBALL 51	119 F
DODGEBALL 52	119 F
DODGEBALL 53	119 F
DODGEBALL 54	119 F
DODGEBALL 55	119 F
DODGEBALL 56	119 F
DODGEBALL 57	119 F
DODGEBALL 58	119 F
DODGEBALL 59	119 F
DODGEBALL 60	119 F
DODGEBALL 61	119 F
DODGEBALL 62	119 F
DODGEBALL 63	119 F
DODGEBALL 64	119 F
DODGEBALL 65	119 F
DODGEBALL 66	119 F
DODGEBALL 67	119 F
DODGEBALL 68	119 F
DODGEBALL 69	119 F
DODGEBALL 70	119 F
DODGEBALL 71	119 F
DODGEBALL 72	119 F
DODGEBALL 73	119 F
DODGEBALL 74	119 F
DODGEBALL 75	119 F
DODGEBALL 76	119 F
DODGEBALL 77	119 F
DODGEBALL 78	119 F
DODGEBALL 79	119 F
DODGEBALL 80	119 F
DODGEBALL 81	119 F
DODGEBALL 82	119 F
DODGEBALL 83	119 F
DODGEBALL 84	119 F
DODGEBALL 85	119 F
DODGEBALL 86	119 F
DODGEBALL 87	119 F
DODGEBALL 88	119 F
DODGEBALL 89	119 F
DODGEBALL 90	119 F
DODGEBALL 91	119 F
DODGEBALL 92	119 F
DODGEBALL 93	119 F
DODGEBALL 94	119 F
DODGEBALL 95	119 F
DODGEBALL 96	119 F
DODGEBALL 97	119 F
DODGEBALL 98	119 F
DODGEBALL 99	119 F
DODGEBALL 100	119 F
DODGEBALL 101	119 F
DODGEBALL 102	119 F
DODGEBALL 103	119 F
DODGEBALL 104	119 F
DODGEBALL 105	119 F
DODGEBALL 106	119 F
DODGEBALL 107	119 F
DODGEBALL 108	119 F
DODGEBALL 109	119 F
DODGEBALL 110	119 F
DODGEBALL 111	119 F
DODGEBALL 112	119 F
DODGEBALL 113	119 F
DODGEBALL 114	119 F
DODGEBALL 115	119 F
DODGEBALL 116	119 F
DODGEBALL 117	119 F
DODGEBALL 118	119 F
DODGEBALL 119	119 F
DODGEBALL 120	119 F
DODGEBALL 121	119 F
DODGEBALL 122	119 F
DODGEBALL 123	119 F
DODGEBALL 124	119 F
DODGEBALL 125	119 F
DODGEBALL 126	119 F
DODGEBALL 127	119 F
DODGEBALL 128	119 F
DODGEBALL 129	119 F
DODGEBALL 130	119 F
DODGEBALL 131	119 F
DODGEBALL 132	119 F
DODGEBALL 133	119 F
DODGEBALL 134	119 F
DODGEBALL 135	119 F
DODGEBALL 136	119 F
DODGEBALL 137	119 F
DODGEBALL 138	119 F
DODGEBALL 139	119 F
DODGEBALL 140	119 F
DODGEBALL 141	119 F
DODGEBALL 142	119 F
DODGEBALL 143	119 F
DODGEBALL 144	119 F
DODGEBALL 145	119 F
DODGEBALL 146	119 F
DODGEBALL 147	119 F
DODGEBALL 148	119 F
DODGEBALL 149	119 F
DODGEBALL 150	119 F
DODGEBALL 151	119 F
DODGEBALL 152	119 F
DODGEBALL 153	119 F
DODGEBALL 154	119 F
DODGEBALL 155	119 F
DODGEBALL 156	119 F
DODGEBALL 157	119 F
DODGEBALL 158	119 F
DODGEBALL 159	119 F
DODGEBALL 160	119 F
DODGEBALL 161	119 F
DODGEBALL 162	119 F
DODGEBALL 163	119 F
DODGEBALL 164	119 F
DODGEBALL 165	119 F
DODGEBALL 166	119 F
DODGEBALL 167	119 F
DODGEBALL 168	119 F
DODGEBALL 169	119 F
DODGEBALL 170	119 F
DODGEBALL 171	119 F
DODGEBALL 172	119 F
DODGEBALL 173	119 F
DODGEBALL 174	119 F
DODGEBALL 175	119 F
DODGEBALL 176	119 F
DODGEBALL 177	119 F
DODGEBALL 178	119 F
DODGEBALL 179	119 F
DODGEBALL 180	119 F
DODGEBALL 181	119 F
DODGEBALL 182	119 F
DODGEBALL 183	119 F
DODGEBALL 184	119 F
DODGEBALL 185	119 F
DODGEBALL 186	119 F
DODGEBALL 187	119 F
DODGEBALL 188	119 F
DODGEBALL 189	119 F
DODGEBALL 190	119 F
DODGEBALL 191	119 F
DODGEBALL 192	119 F
DODGEBALL 193	119 F
DODGEBALL 194	119 F
DODGEBALL 195	119 F
DODGEBALL 196	119 F
DODGEBALL 197	119 F
DODGEBALL 198	119 F
DODGEBALL 199	119 F
DODGEBALL 200	119 F
DODGEBALL 201	119 F
DODGEBALL 202	119 F
DODGEBALL 203	119 F
DODGEBALL 204	119 F
DODGEBALL 205	119 F
DODGEBALL 206	119 F
DODGEBALL 207	119 F
DODGEBALL 208	119 F
DODGEBALL 209	119 F
DODGEBALL 210	119 F
DODGEBALL 211	119 F
DODGEBALL 212	119 F
DODGEBALL 213	119 F
DODGEBALL 214	119 F
DODGEBALL 215	119 F
DODGEBALL 216	119 F
DODGEBALL 217	119 F
DODGEBALL 218	119 F
DODGEBALL 219	119 F
DODGEBALL 220	119 F
DODGEBALL 221	119 F
DODGEBALL 222	119 F
DODGEBALL 223	119 F
DODGEBALL 224	119 F
DODGEBALL 225	119 F
DODGEBALL 226	119 F
DODGEBALL 227	119 F
DODGEBALL 228	119 F
DODGEBALL 229	119 F
DODGEBALL 230	119 F
DODGEBALL 231	119 F
DODGEBALL 232	119 F
DODGEBALL 233	119 F
DODGEBALL 234	119 F
DODGEBALL 235	119 F
DODGEBALL 236	119 F
DODGEBALL 237	119 F
DODGEBALL 238	119 F
DODGEBALL 239	119 F
DODGEBALL 240	119 F
DODGEBALL 241	119 F
DODGEBALL 242	119 F
DODGEBALL 243	119 F
DODGEBALL 244	119 F
DODGEBALL 245	119 F
DODGEBALL 246	119 F
DODGEBALL 247	119 F
DODGEBALL 248	119 F
DODGEBALL 249	119 F
DODGEBALL 250	119 F
DODGEBALL 251	119 F
DODGEBALL 252	119 F
DODGEBALL 253	119 F
DODGEBALL 254	119 F
DODGEBALL 255	119 F
DODGEBALL 256	119 F
DODGEBALL 257	119 F
DODGEBALL 258	119 F
DODGEBALL 259	119 F
DODGEBALL 260	119 F
DODGEBALL 261	119 F
DODGEBALL 262	119 F
DODGEBALL 263	119 F
DODGEBALL 264	119 F
DODGEBALL 265	119 F
DODGEBALL 266	119 F
DODGEBALL 267	119 F
DODGEBALL 268	119 F
DODGEBALL 269	119 F
DODGEBALL 270	119 F
DODGEBALL 271	119 F
DODGEBALL 272	119 F
DODGEBALL 273	119 F
DODGEBALL 274	119 F
DODGEBALL 275	119 F
DODGEBALL 276	119 F
DODGEBALL 277	119 F
DODGEBALL 278	119 F
DODGEBALL 279	119 F
DODGEBALL 280	119 F
DODGEBALL 281	119 F
DODGEBALL 282	119 F
DODGEBALL 283	119 F
DODGEBALL 284	119 F
DODGEBALL 285	119 F
DODGEBALL 286	119 F
DODGEBALL 287	119 F
DODGEBALL 288	119 F
DODGEBALL 289	119 F
DODGEBALL 290	119 F
DODGEBALL 291	119 F
DODGEBALL 292	119 F
DODGEBALL 293	119 F
DODGEBALL 294</td	



SURCOUF

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE
71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tel. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.39

JEUX POUR CONSOLE

MEILLEURS JEUX POUR GAMEGEAR [suite]



SURCOUF

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE
71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tel. (1) 43.71.89.33 - Fax (1) 43.71.89.89

JEUX POUR AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, PC

**SERVICE DE VENTE
PAR CORRESPONDANCE**

Chers amis du SURCOUF de provence, en échec par correspondance, vous n'avez rien à payer si la consigne. N'envoyez pas votre règlement, vous paient en contre-reboursement à l'heureuse. Le port et les frais de poste sont également à votre charge. Si vous souhaitez acheter à crédit, contactez nous Service Crédit qui vous fera parvenir la clause CEF-LEG. Vous pourrez également commander par téléphone, ou nous communiquant votre numéro de carte bleue.

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

NAME / PERIOD	PERIOD	PERIOD	
IN	OUT	OUT	
DATE/PERIOD	TIME		
DESIGNATION	QTY	PRI UNITS/SEC	PRI TOTAL
Signature	TOTAL COMMANDER		

HOOK

Le jeu d'Ocean adopté du film de Steven Spielberg semble avoir eu un succès important, et beaucoup d'entre-vous nous écrivent pour avoir de l'aide. Ils vont être contents puisque voici la solution complète de Hook !

Note : Les numéros entre parenthèses dans la solution correspondent aux numéros des leçons qui sont représentées sur les plans fournis.

Partie I : devenez pirate !

- Pour ce faire, il sera nécessaire d'porter :

 - Un chapeau de piste
 - Un gantier de piste
 - Une veste de piste

- Інженер робіть ще сильніше

Pour la vente il faut d'abord aller chercher la corde à la digue de shopping (7) et la pétale autre qui se trouve derrière la plaque pétale (3). Au passage prenez le papier de corde à linge dans la boîte déposée sur la table.



trois places d'or», vous obtiendrez en échange trois chopes de bière pleines. Donnez alors ces trois chopes au type assis à la table du contre. Ainsi, vous pourrez récupérer son pantalon avec votre parapluie de poche complété. Alors, maintenant déroulez la pluie parfaite et utilisez parapluie (le sac est en fait). Vous vous ramerez chez un sacristain.

Partie II : Allez voir Croche

Partie IV - VILLE DE PARIS
A la fin de la partie forme 1120, l'accès au bateau vedet est maintenant arrêté. Tapez dans le bateau de crochet. Prez de la gaffe de la prison et tirent des nœuds. Fouillables et tenez-les sur l'écran.

prates. Le bruit de nevel marin les empêche. Ils vous serrez fermement devant Crochet pour la première fois. Malheureusement, vous entrez dans un tourbillon court et vous seriez obligé de plonger

pour décliper à Cresta. Dans l'eau, utilisez un poignée de corde à large ou le système de pousser sur le centre de l'écran. Vous décliquerez ainsi l'engrenage, alors manœuvrez le couplage jusqu'à ce que les deux parties se connectent. Pour faire avancer la même le système et vous remettrez à la surface. Vous êtes maintenant dans l'ensemble porté.

Sortir sur la flûte de Pan a été une évidence. J'apprécie la flûte de Pan comme, je ne vous reste plus qu'à me raconter. Aller ensuite sur la partie supérieure de l'image "flûte de la flûte" (9) pour faire quelques sous (pour toute fonction utilisée dépendant de la boîte de la flûte). A chaque sous, dépendant du gérage qui se trouve au bas de cette fonction, on pense, et lorsque cela va être préparé d'après ce que l'éditeur dirige, nous nous remettons à penser.

vous pourrez utiliser l'application qui vous possède sur l'étagère du lance-pierre pour la régaler. Maintenez-tout 3 mois à l'étagère (pour sauter). Utiliser la fonction "utiliser" (appuyer sur l'étagère du lance-pierre), puis



Partie III : devenez Pan !

Et sortant de l'oreille, examiner le coquillage géant. Vous y trouvez une conque (un coquillage démonté). Prenez-la. Dirigez-vous ensuite vers la fosse d'imagination, et là, suivre les panneaux indiquant la direction des enfants perdus. Vous fairez de toutes façons sauter par l'entrée en suivant les panneaux. Les chemins étant multiples, la seule chose à ne pas faire étant de revenir sur vos pas. Une fois arrivé devant l'un des enfants perdus, Tenez-le, ou venez de dessus vers rendre l'avancée jusqu'à ce que vous soyez pris dans un piège. La fée Coquette vous en libérera et vous

demandez au garçon qui se trouve en bas de la table quelles sont ses bonnes pensées. Il vous donnera des billes. Allez maintenant au coin opposé (1) et parlez à Ruffo (le garçon en bout de table).
Quelques-uns d'entre eux (Mme Ruffo). Comme vous

Partie IV : le combat final
Voici les phrases à utiliser lors du combat final avec Crochet (Dene l'onde) :

- 1) Peter la vengeance

Partie IV : le combat final

Voici les phrases à utiliser lors du combat final avec Crochet (Inventez !)

- 1) "Peter Pan la vengeuse"
- 2) "In pente ferme James"
- 3) "Tic tac tic-tac, Crochet a peur d'un waouw Croco Mac!"
- 4) "Tu es encolté mes enfants, ta ja ja ja! Puffo, tu m'as tué la mort James Crochet!"
- 5) "L'avec son épée cette fois ça sera Crochet ou moi!"
- 6) "Peter Pan le vainqueur!"

Et voilà ! Vous verrez de faire Hook



STRIKE COMMANDER

Après une présentation rapide le mois dernier du tout prochain jeu d'Origin, signé Chris Roberts (Wing Commander, Wing Commander 2), voici enfin une preview complète qui vous permettra de mieux comprendre la raison pour laquelle nous vous parlons de ce jeu depuis plus d'un an maintenant !

Comme de belles images valent bien mieux que de longs discours, laissez-moi juste vous expliquer le scénario... les légendes des photos vous suffiront à comprendre le reste ! Le 24 avril 2000, les Etats-Unis connaissent leur seconde crise économique. Suite à une pogée politique mettant le gouvernement américain dans une situation de non-retour, le Texas puis le Tennessee, le Mississippi, l'Alabama et le Georgia se regroupent en un seul nouveau gouvernement, le Bloc des Sud,

bientôt rejeté par la Floride. Depuis, les deux gouvernements se font une guerre intense, menée par des mercenaires. Au moment où le jeu commence, l'Etat Américain se dirige plus rien et n'est mené que par des multinationales ! C'est dans cet univers plutôt noir que vous allez devoir mener bon nombre de missions plus ou moins dangereuses, mais toujours illégales. Maintenant régaliez-vous, et faites vos économies car le jeu sort sur PC en novembre ! S.L.



Une scène cinématique comme seul Chris Roberts est capable d'en faire. Oubliez Wing Commander 2, voici Strike Commander...



Dans ce camp de mercenaires, vous pourrez améliorer votre partie ou parler aux autres mercenaires.



Vous voilà en jeep en route pour Istanbul, où un important rendez-vous dans un bar devrait vous permettre d'obtenir une nouvelle mission.



Les dômes de Strike Commander sont vénérés, comme le montre cette scène cinématique !



Comme dans Indiana Jones, vous pourrez voyager à travers le monde.



Voici un survol de piste qui vous donne une toute petite idée de l'impression de vitesse éprouvée par le joueur de Strike...



Lors de la première mission, vous devrez également en chasser...

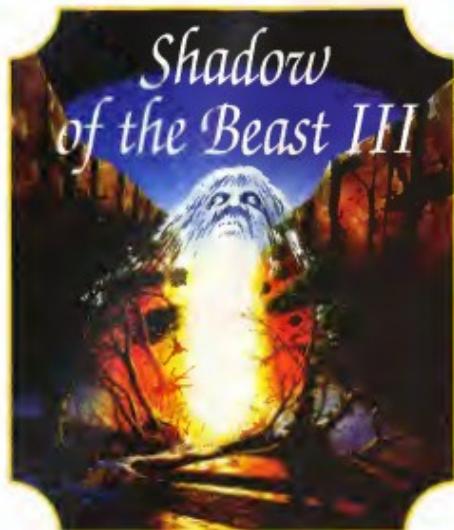


Le jeu possède de nombreux lieux à visiter, dont ce complexe industriel qui devrait être assez difficile à débusquer.



Du jamais vu ? Les montagnes sont tellement belles qu'elles devraient être de plaisir en volant...





Shadow of the Beast III



Il nous faut ici utiliser la flexibilité des branches pour sauter plus haut, atteindre le nid de l'oiseau et ainsi pouvoir continuer.



Une porte fermée bloque votre chemin. Réapparaissez à l'écran et poussez-la jusqu'à la porte pour passer.

Il arrive enfin... plus beau et plus fou que les épisodes précédents... Les dévelopeurs, la célèbre équipe de Réflexions ont en effet tenu compte des remarques du public pour faire de cet ultime épisode le meilleur de la série, mais surtout le plus jouable.

Votre personnage a enfin retrouvé forme humaine après sa victoire contre l'Archimie Zalek dans Beast 2, et doit désormais affronter le Beast Lord. Malencontreusement, le jeu est cette fois-ci un réel mélange d'action et d'aventure, certaines énigmes nécessitant même un certain degré de réflexion.

Le jeu comprend 7 musiques fondamentalement différentes, des centaines de couleurs à l'écran, 2 méga de graphismes, un scrolling parallèle multidirectionnel et de nombreuses surprises ! Test complet le mois prochain... S.L.



Sur ce niveau se pose un gros problème d'équilibre entre un balancier et le contre-balancier. Échouez et tout terrissement d'une rafale droite sur les pentes en bas de l'écran.



Après être tombé dans ce plan, un seul des deux leviers est accessible. En le tirant, vous ouvrez une rosace qui fait émerger des flots d'eau dans le jeu. Comme nous ne nageons pas, il faut sauter sur le toboggan qui flotte, pour atteindre le second levier, qui ouvre la porte de sortie !

amie
LE PRO.

Rachète tous matériaux et logiciels aux meilleurs prix !

.ATARI
.AMIGA
.PC
.CONSOLES DE JEUX

Paiement cash !

amie
LE PRO.

11, Blvd Voltaire 75010 Paris

Tél. 43 57 48 20

CHAOS ENGINE



Renegade et les Bitmap Brothers frappent à nouveau avec ce soft très prometteur qu'est Chaos Engine. Disponible dans un premier temps aux alentours du mois de novembre sur ST et Amiga puis au début de l'année prochaine sur PC, ce jeu est un shoot'em up à scrolling multidirectionnel.



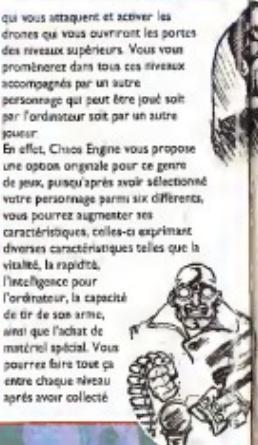
dans lequel vous incarnez un aventurier bien déterminé à venir à bout d'une monstrueuse création d'un savant fou (le Chaos Engine) qui a créé une faille



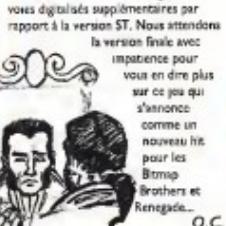
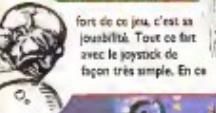
dimensionnelle et ainsi ouvert la porte d'une autre dimension chaotique transformant les habitants de la région en bêtes monstrueuses et sanguinaires. Vous explorez ainsi quatre mondes différents, composés de quatre niveaux chacun, dans lesquels vous devrez abattre sauvagement les bestioles

qui vous attaquent et activer les drones qui vous ouvriront les portes des niveaux supérieurs. Vous vous promenerez dans tous ces niveaux accompagnés par un autre personnage qui peut être joué soit par l'ordinateur soit par un autre joueur.

En effet, Chaos Engine vous propose une option originale pour ce genre de jeux, puisqu'après avoir sélectionné votre personnage parmi six différents, vous pourrez augmenter ses caractéristiques, celles-ci exprimant diverses caractéristiques telles que la vitalité, la rapidité, l'agilité pour l'ordinateur, la capacité de tir de son arme, ainsi que l'achat de munition supplémentaire. Vous pourrez faire tout ça entre chaque niveau après avoir collecté



l'ordinateur procédera à une évaluation des performances de chaque des joueurs et distribuera l'or en conséquence. Au niveau "graphisme", comme vous pouvez le voir, c'est très joli, et en plus c'est assez varié... Mais le gros por-



qui concerne la musique et les bruitages, ils sont plus que corrects et la version Amiga bénéficie en plus de bruitages et de voies digitalisées supplémentaires par rapport à la version ST. Nous attendons la version finale avec impatience pour vous en dire plus sur ce jeu qui s'annonce comme un nouveau hit pour les Bitmap Brothers et Renegade...

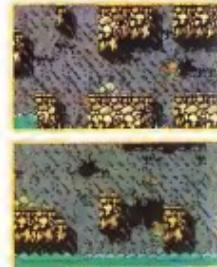
O.C.



toutes sortes de pièces d'or et autres petites choses. Sachez seulement qu'il est inutile de se ruer sur les pièces et de laisser le copain faire le sale boulot. En effet,



Grande figure de la micro, la cérothèque de Palace Software (Cauldron pour les intimes) a longtemps partagé la vedette avec le célèbre Sorcery sur la scène ludique des années 80. Dans le premier épisode, le joueur dirigeait les pas d'une sorcière qui devait concocter une potion magique. Brillant dans les bons et vol nocturne sur un balai étaient les précieuses ingrédients de ce jeu mémorable. Histoire de marquer son public, le second épisode fit entrer le héros dans la pauvre rondouillarde d'une brave citrouille (l'un des principaux monstres qui habite l'univers de Cauldron). Aujourd'hui, avec le rachat de Palace Software par



Tous puis sa renommée en Titus UK, la citrouille reprend du service pour Super Cauldron. Dans cette mouture, le joueur endosse le corps de la fille de la sorcière du premier épisode (II). La jeune femme désire venger la mort de ses parents. Pour cela, elle doit affronter de nombreux univers tous plus fous les uns que les autres. Côté magie, la gamme n'a rien à envier à la défunte sorcière. Alors que cette dernière ne



Super Cauldron s'annonce comme un jeu d'arcade assez ensorcelant.



pourrait user qu'un sort de foudre, la nouvelle génération maîtrise parfaitement une douzaine d'incantations. L'enfant peut par exemple créer temporairement des plates-formes ou se téléporter pour franchir des obstacles. Au regard de cette première version jouable, Super Cauldron s'annonce comme un jeu d'arcade assez ensorcelant. Les versions PC, Amiga et ST sont annoncées toutes trois pour les fêtes de fin d'année. C.R.

Bientôt... **Black Sect**
Y perdrez-vous votre âme?
AVVENTURE ANGOISSE
Lankhor



1992 : ON (RE)DÉCOUVRE L'AMÉRIQUE

STAR. Colón incarne (je ne sais pas si c'est notre Gégé national) "Je n'ai pas mal embêté l'histoire au niveau, espèce de réalisateur, mais tout à fait de vous faire entrer dans le peau du personnage afin que vous compreniez ce qu'a pu être cette histoire".

Le jour du cinq-centième anniversaire de la découverte de l'Amérique sortira "1492", la biographie de Christophe Colomb signée Ridley Scott. Parallèlement, ses victimes, les Indiens d'Amérique, font de plus parler d'eux. Phénomène de société.

On ne va pas vous faire un cours d'histoire... vous connaissez par cœur les zézuitures du petit génie parti chercher une nouvelle route pour rejoindre les Indes. Sur le chemin, il but sur une terre inconnue : l'Amérique ! C'était le 14 octobre 1492. Il y a près d'un siècle. Vous pensez bien que les producteurs de cinéma ont sauté sur l'occasion : ils adorent commémorer ce genre d'anniversaires. Ça les rassure : ils ont au moins la certitude que les scénaristes sauront boucler l'histoire.

Vu l'intérêt que suscite le personnage, il n'ont pas hésité à lui consacrer deux films. Mais il ne suffisait pas de sortir le premier pour empêcher le gros loc.

"Christopher Columbus", qui n'a toujours pas trouvé de distributeur en France malgré la présence de Marlon Brando, a été un flop recevant aux Etats-Unis, ce qui laisse toute la place à "1492", de Ridley Scott, qui s'amuse autrement exactum. Car, enfin, vous l'avez vu raser des films, Ridley Scott ? Même quand il n'est pas follement inspiré ("Legend"), c'est pas si mal que ça...

N'empêche : depuis quelques temps, la légende de Christophe Colomb en a pris un sacré coup. Comme disait, au



COEUR DE TONNERRE. Afin d'éviter une affaire de meurtre dans une réserve indienne, le FBI dépêche un file d'argenterie : Val Kilmer, en "The Hunt", qui a l'assassinat des indiens indiens. Un plan délicatement effusif, réalisé par Michael Apted. Sortie le 10 novembre.

massacer leurs époux pour récupérer sur leurs cadavres l'or qu'ils portaient. Bref, pas du jeu. Un tel carnage que le peu d'Indiens survivants est aujourd'hui conservé dans... des réserves. Oui, des réserves ! Comme pour les animaux en voie de disparition ! Parallèlement, on a essayé de prendre les

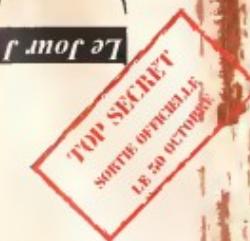
sombre" et "Le dernier des Mohicans", on vient bientôt "Corse de tonnerre". En attendant la sortie de "Son of the morning star", évocation "révisée" du général Custer, et "Leonard Peltier", biographie du leader de l'American Indian movement, emprisonné à vie. Meilleurs, les Amérindiens, comme on

printemps dernier, chez nos copains d'Oxygen, le musicien Carlos Santana : "C'est l'auteur du premier grand génocide savamment organisé". Depuis quelques années, on a en effet découvert que le bonhomme n'était pas si bien conduit que cela après avoir posé le pied sur le Nouveau monde. Cela par lequel le rêve américain est arrivé était en fait un territoire sanguinaire qui a inventé une nouvelle forme de tourisme : le massacre des populations indigènes. Non content de lasser ses sbires culbuter les filles du con, il faisait

Indiens peur des sauvages qui ne pensent qu'à vous scarifier quand on leur tend la main. Déjà, depuis quelques années, les westerns avaient chargé de ton envers les Indiens, mais, le grand déclivé a été la sortie de "Danse avec les loups". Le succès du film de Kevin Costner, qui a quelques déclivités de sang cherokee dans les veines, a donné un bon coup de pouce à la cause indienne. On connaît en effet le principe de base d'Hollywood : quand quelque chose marche, repassons les plats. C'est ainsi qu'à propos "Le ven-

appelle les Peaux-Rouges quand on veut faire bien, prennent la parole. Par le biais de la musique, comme le chanteur-poète aux sonorités rock John Trudell ou le groupe de rap Mud Ponies. Ou par le biais de la littérature, comme l'auteur de polars Tony Hillerman, qui a consacré toute son œuvre aux Indiens navajo. Une voix qui débarque en France : Albin Michel vient de créer une collection intitulée "Terre indienne". Christophe Colomb avait découvert l'Amérique, l'heure est venue de découvrir les Amérindiens.

D-DAY



APRÈS LE PLUS GRAND DEBARQUEMENT DE L'HISTOIRE...
BIENTÔT LA PLUS GRANDE SIMULATION DE TOUS LES TEMPS !!!

PC - STYLIMAG - AMIGA (16 Mo) - VERSION SPÉCIALE CPC

175 F. + 4.5% TVA / INformatique Gén. 26 (01) 39 27 27 27

175 F.

27 27 27

DEVENEZ MEMBRE DU CLUB GÉNÉRATION 4



Les adhérents dont
les Numéros de carte vont
de 1101 à 1150 recevront le Pin's
que voici. MERCI à UBI SOFT



L'AVANTAGE D'ETRE MEMBRE

- ✓ Le pin's Génération 4 : Là, tout de suite, maintenant, c'est gratuit !
- ✓ Les cadeaux surprises du Club : Tous les mois des supers cadeaux du Club.
- ✓ Des prix réduits sur tous les produits du club.
Ridicule, les non-membres du club vont devoir payer le prix fort, je m'esclaffe !
- ✓ Jusqu'à 150 francs de réduction sur l'abonnement juste pour vous faire plaisir !
- ✓ Des réductions sur les produits dans tous les magasins agréés Club Gen4.

COMMENT DEVENIR MEMBRE DU CLUB GEN4 ?

Très simple, il suffit de nous envoyer votre bulletin d'adhésion accompagné d'un chèque de 150 francs. En échange, le club vous renverra votre carte de membre et votre cadeau.

Avec votre **CARTE CLUB**, vous pouvez obtenir des réductions dans les magasins agréés suivants :

TOP GAMES, 5 bd de giraud, BASTIA - MICROLOFT, 23 rue du rempart, NEVERS - MICROCOSEN, 19 rue charles floquet, COSNE/LOIRE - VOLUSIA, 2 rue millotet, DIJON et enfin au CLUB 25 (sur commande) au 93.09.67.24, CAGNES/MER,

COMMUNICATION

Vous êtes membre ou vous êtes en contact avec une association sur **SHERLOCK HOLMES**. Contactez le Club le plus vite possible.

BULLETIN D'ADHÉSION

Nom : _____

Pénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____

Code Postal : _____

Adhésion simple 150F (110F pour l'étranger)

Adhésion + Abonnement 350F pour 11 numéros (532F pour l'étranger)

Je paie par Chèque Bancaire ou Mandat Libra à l'ordre de PRESSIMAG

Signature (des parents pour les mineurs) _____

COUPON CADEAUX

Vous pouvez bénéficier d'un cadeau par mois, pour cela, choisir par ordre de préférence ceux qui vous intéressent le plus. Nous nous efforcerons de vous servir dans la limite des stocks disponibles. La liste des gagnants sera affichée sur notre site internet 3614 04 à partir du 26 de chaque mois.

Reference 1 : _____

Reference 2 : _____

Reference 3 : _____

Votre numéro de carte : _____

COUPON DÉMO

Pour les démos proposées je choisis une séance DÉMO dans la mesure des stocks disponibles

Amiga

PC

ST

Numéro de carte : _____

Vous avez jusqu'au 18 octobre 1992 pour nous faire parvenir vos bulletins.

Passée cette date, les bons de commande ne seront plus pris en considération. Nos délais d'envoi sont de trente jours minimum. G4 48



Génération 4 numero 49 (peut-être le 50) sortira le 27 octobre. Vous y trouverez enfin le test de *Alone In The Dark*, le fabuleux jeu d'infogrames, annoncé pour ce numéro mais qui n'est pas arrivé en temps. Nous vous proposerons également un splendide dossier sur *Psygnosis*, qui vous permettra de découvrir (enfin !) tous les prochains jeux de cette compagnie qui fait partie de vos préférées. Vous étiez nombreux à nous le demander, le voilà ! Le dossier *Manettes* vous fera un tour d'horizon des meilleurs joysticks du moment. Et puis, comme d'habitude, de nombreux tests, previews, et une super disquette de démos.



GÉANT !



AVEC



2^{EME} SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CUTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE

EN RER LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N 1 - LA DEFENSE

SUPERGAMES . SAP - EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN

INCROYABLE !

SUPERGAMES 92

Ton billet d'entrée 30^f au lieu de 50UNIQUE EN EUROPE : + de 15 000 m² DE JEU VIDÉO
OFFRE SPÉCIALEMENT RESERVÉE AUX FANS DES JEUX VIDÉO

nom :
 prénom :
 activité :
 adresse :
 ville : code postal :

(POUR BENÉFICIER DE CETTE OFFRE : RETIREZ CE COUTON ET PRÉSENTEZ-LE À L'ENTRÉE DU SALON)

30^f

CA VA
CARTOONER
SUR VOS
MICROS !



Venez l'adaptation sur micro de fabuleux film d'aventure-fantastique "COOL WORLD" avec KIM BASINGER. COOL WORLD est un film qui mélange des acteurs réels et des personnages de dessins animés.

Alors qu'il termine sa nouvelle Bande Dessinée, Jack Dorbe un dessinateur de BD, est projeté dans le monde qu'il a créé: le COOL WORLD.

Dans ce monde Cartoony, Jack va être aidé par la superbe HOLLI (KIM BASINGER), l'héroïne de ses BD. Pendant ce temps, les artistes BD de Cool World font des dégâts. Ils ont trouvé un passage qui leur permet de passer du monde réel au monde BD. Ils créent une vraie pagaille en mélangeant les objets des mondes.

Partirez vous à lutter la catastrophe ?

AMIGA
ATARI ST
IBM PC &
COMPATIBLES

ocean



OCEAN SOFTWARE LIMITED
25 BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS
TEL: (01) 40539288
FAX: (01) 4229573